
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
11/92
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO
GAMES
Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 5200 / hfl 6,25
dkr 26,-/ fmk 18,-
DM 4,90
GARANTIERT UNZENSIERT
HARDCORE-
GAMES
SPIELE-
MESSE
ZELDA 3
LÖSUNG
BASE-
BALL
...10 Seiten...Profitips...10 Seit
10 Seiten...Super Nintendo...10 Seiten
STREET FIGHTER II
Insider-Kniffe...10 Seiten...N
Exklusiv-Facts...10 Seiten
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

MUT ZUR MESSE

Leider entspricht die romantische Vorstellung über die Arbeit eines Redakteurs nicht ganz den Tatsachen. Zu seinen vordringlichen Aufgaben gehört nicht nur das Testen von Spielen, sondern auch Recherchieren und Kontaktpflege mit den unzähligen Softwarehäusern und Spieleschmieden. Via Telefon kann man sich zwar ganz gut unterhalten und über interessante Module philosophieren, ein persönliches Gespräch ist allerdings angenehmer und effektiver. Die beste Gelegenheit, in kurzer Zeit möglichst viele Gespräche zu führen, ergibt sich auf Messen. Daß bei diesen Plaudereien neben viel Smalltalk auch interessante Messeberichte herausspringen, stellt diese Ausgabe gleich zweifach unter Beweis.

So verschlug es Winnie nach London auf die ECTS, wo er zusammen mit zwei *POWER-PLAY*-Kollegen den Entwicklern auf den Zahn fühlte. Neben einem durchgelaufenen Paar Schuhe brachte er viel Infos und Fotos mit, die wir Euch ab Seite 14 präsentieren. Im Rahmen der neuen Cyber-Media-Rubrik stellt Euch Andreas die neuesten Arcade-Hits vor. Dank eines rasenden Reporters, der vor Ort probespielte, findet Ihr ab Seite 144 den Bericht zur Jamma-Messe in Tokyo. In der nächsten Ausgabe widmen wir uns dann interessanten Highlights von der Photokina in Köln, einer der wichtigsten deutschen Messen für elektronische Unterhaltung.

Viele spannende Spieleabende wünscht



Euer Video Games-Team

INHALT



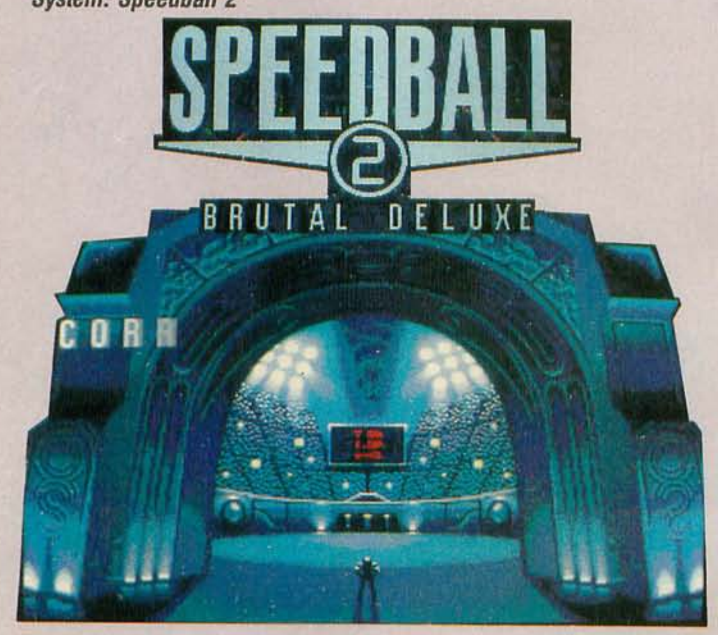
34 Sie pusten um ihr Leben: die Macho-Helden der Hardcore-Games

93 Den ersten Teil unserer Zelda-3-Lösung findet Ihr auf Seite 93

54 Nachfolger in Sicht: NHLPA Hockey '93 nähert sich auf leisen Kurven.

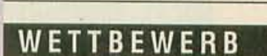


55 Jetzt auch auf dem Master System: Speedball 2





NEWS



WETTBEWERB

UNTER DER LUPE

TEST



96 Ab Seite 96 verraten wir Euch alles über Street Fighter 2

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



34 Gespalten: Brisante Spielinhalte besprechen wir ab Seite 34.



Neben Lucas Arts wird auch das amerikanische Softwarehaus Sierra seine erfolgreichsten Abenteuer-Spiele aufs Mega-CD umsetzen. Welche Helden Euch neben Larry, Roger & Co. sonst noch erwarten, lest Ihr auf diesen Seiten.

Erste Spiele für den Menacer

Der **Menacer**, Segas Antwort auf Nintendos Bildschirm-Wumme "Super Scope", erscheint in diesen Tagen in den USA. Sechs Spiele (auf einer einzigen Cartridge) sollen den Mega-Drive-Spieler bis zur Veröffentlichung weiterer Software unterhalten: In **Space Station Defender**, tauchen vor Euch Außerirdische auf. Ihr müßt blitzschnell erkennen, wer als erster auf Euch ballert und diesen Bösewicht mit dem Menacer unschädlich machen. **Front Line** ist eine Materialschlacht im "Operation Soundso"-Stil. Panzer, Geschütze und Hubschrauber patroullieren vor Euch über den Bildschirm. Auch hier gilt: Zerballert den Feind, bevor er Euch ins Visier nimmt.

In der Tomatenschlacht **Ready, Aim, Tomatoes** spielen zwei alte Bekannte die Hauptrolle: Neben Toejam & Earl fordern Euch vor idyllischem Gartenhintergrund auch der Mad Scientist und die Cupids zum fröhlich-verrückten Food-Fight ein. Bei **Whackball** spielt Ihr Break-Out mit dem Menacer: Ballert eine Kugel gegen reflektierende Ziegel. Sind alle Steine abgeräumt geht's in den nächsten Level. Schließlich gibt's noch **Pest Control** (vertreibt die Käfer von Eurer Pizza) und **Rockman's Zone** (als FBI-Agent feuert Ihr auf Spione, dürft Zivilisten jedoch keinesfalls treffen) auf dem Modul. Ob und wann der Menacer und dazugehörige Spiele in Deutschland erscheinen, ist noch nicht bekannt.

Sechs Spiele auf einem Modul erscheinen mit Segas Menacer

Sierra-Spiele auf CD

Seit Einführung des amerikanischen Mega-CD-ROMs werkelt der PC- und Adventure-Profi Sierra an der Umsetzung seiner größten Hits. Obwohl's von den meisten Projekten bisher nur ein paar Bildschirmfotos zu sehen gab, sollen vier Spiele noch dieses Jahr in den USA erscheinen, drei weitere sind für 1993 angekündigt.

Vom Cyber-Adventure *Rise of the Dragon* haben wir Euch bereits berichtet, und auch die CD-Umsetzung des Lernspiels *The Adventures of Willy Beamish* dürfte Euch bereits bekannt sein. Wie Willy Beamish ist auch **Mixed-Up Mother Goose** eher ein Education-Spiel für jüngere Mega-Fans als ein ausgewachsenes Abenteuer. Sprache und Musik von CD machen es aber auch für den Audio-Fan interessant. **King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder** ist für den Spiele-Insider das interessanteste CD-Projekt: Der Adventure-Klassiker wurde mit der Sprache von 50 Schauspielern und stimmungsvoller Musik aufgeppt – nur die VGA-Grafik des PC-Vorbildes mußte von 256 auf die 64 Farben des Mega Drives abgespeckt werden. Nach *King's Quest* kommen amerikanische Sega-Fans im nächsten Jahr in den Genuß von zwei weiteren prominenten Sierra-Serien: Sowohl **Leisure Suit Larry in the Land of the Loung Lizards**, als auch **Space Quest 4** werden momentan auf CD gebannt. Beide Spiele nützen die luxuriöse Sound-Abteilung des Softwareriesen, für die u.a. Ex-Supertramp-Musiker Bob Seibenberg komponiert. Actionfreunde sollten schließlich auf **Stellar 7** warten, einem schnellen 3-D-Actionspiel im *Battletank*-Stil.

Japan-Neuheiten

Obwohl ein Großteil der Spiele für das Mega Drive in Europa und den USA entsteht, melden sich ab und an auch japanische Firmen mit einer Neuvorstellung: Der renommierte Automatenhersteller Taito setzte nach einer NES-Version das Comic-Spiel **The Flintstones** auch für das Mega Drive um. Grafisch wurde das Jump'n'Run gehörig aufgepeppt, inhaltlich ähnelt's jedoch der Nintendo-Variante, die wir in *VIDEO GAMES* 2/92 unter die Kritikerlupe nahmen. Wann's in Deutschland erscheint ist noch nicht bekannt. Sage's Creation versucht sich nun ebenfalls an einem Jump'n'Run vor Comichintergrund. Statt in humoristisch verklärte Stein-



Sierra kommt: Die bekanntesten Adventure-Helden der Welt (im Bild: Larry) gibt's bald auch für das Mega Drive.


GANZ NEU:
MIT DEUTSCHEN TEXTEN.
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.
Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.
Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
BRANDNEU AB OKT./NOV.
Nintendo
I WANT IT ALL!











Jump'n'Runs aus Japan: The Flintstones (Taito) und Ex-Mutants (Sage's Creation)

zeiten, führen Euch diese **Ex-Mutants** in die Welt der Superhelden. Ihr steuert Ackroyd, einen blonden Schönling mit Axt, oder Shannon, eine attraktive Brünette, die geschickt den Morgenstern schwingt. Die restlichen Ex-Mutants (Piper, Dillon, Tanya und Bud) sitzen im Verlies des Oberbösewichts Master Sluggo und warten auf Ihre Befreiung. Weihnachten werden die Helden jedoch noch hinter Gittern verbringen, denn mit einer Veröffentlichung des Spiels ist selbst in Japan nicht vor Frühjahr 1993 zu rechnen.



SONIC 2: DIE RÜCKKEHR DES IGELS

Um das Super Nintendo und die ersten exzellenten Spiele für Nintendos 16-Biter zu schlagen, muß nun Segas erfolgreichster Spieleheld an die Front: Klappt alles nach Plan, wird am 25. November der spurtende Igel Sonic sein Bildschirm-Comeback feiern. 12 grafisch unterschiedliche Welten zu je



Start in der Green Hill Zone

25 Level bereitete das Sonic-Development-Team für seinen Auftritt vor. An den Fähigkeiten des Igels wurde kaum gefeilt und auch die Lebenskraft bezieht er noch immer aus den herumliegenden Ringen. Die Veränderungen sind eher kosmetischer Natur: Sonic macht nach der Katapultbenutzung einen beherzten Überschlag in der Luft und das Aussehen des Schildes wurde aufgepeppt. Außerdem drückt Ihr nun einfach auf einen Feuerknopf, um Sonic zu einem Überschall-Purzelbaum zu bewegen.

Die interessanteste Neuerung ist die Einführung eines zweiten Spielers: Tails ist ein kleiner Fuchs, der Sonics Fähigkeiten abgeguckt hat und genauso flink durch die Landschaft flitzt. Außerdem verdoppelt sich im Split-Screen-Modus die vertikale Auflösung des Mega Drive: Mit diesem Trick werden zwei komplette Bildschirme untereinander dargestellt. Im oberen läuft Sonic, gesteuert vom ersten Spieler, im unteren übernimmt Spieler 2 die Rolle des wuscheligen Tails. Da die Designer auf den "Interlace"-Modus zurückgriffen, müßt Ihr jedoch mit dezentem Flackern rechnen.

Sonic 2 beginnt wie der erste Teil in der "Green Hill Zone". Hier wurde die Grafik minimal verändert und mit einigen Gags bereichert: Neben den bekannten Loopings und Katapulten gibt's auch korkenzieherartige Brücken und schräg aufgestellte Trampoline. Natürlich haben die Level-Designer Geheimgänge und Extraleben versteckt — mit etwas Übung erreicht Ihr die haarsträubenden Winkel und Ecken. Am Ende der ersten Welt erwartet Euch wieder Dr. Robotnik. Auch er hat aufgerüstet und bekämpft Euch mit einer Kombination aus Buggy und Hubschrauber. Die zweite Welt ("Wood Zone") besteht komplett aus Urwald und Holz. Interessante Neuerungen bestaunten wir in der dritten Welt, der "Metropolis Zone": Dort gibt es Förder- und Fließbänder, riesige Zahnräder und bewegliche Plattformen, auf denen Sonic balancieren muß. Der absolute Clou ist eine gigantische Schraube, auf deren dre-



Kopfüber durch neue Fantasy-Levels



Neue Fortbewegungsmittel: Sonic in der Gondel



hender Mutter Sonic nach oben reitet. Die Metropolis-Level sind gespickt mit Gängen, die Gummi-Bumper an den Wänden haben: Springt Sonic seitlich dagegen, wird er im Zickzack nach oben katapultiert.

Der Metropolis-Zone entronnen, geht's wieder zurück in die Natur. Vor parallax scrollenden Wolken wuselt Ihr Euch durch die "Hill Top Zone". In der Gondel segelt Ihr über Schluchten, steile Berge erklimmt Ihr mit Hilfe von kleinen Katapulten und den dazugehörigen Wächtern. In der "Hidden Palace Zone" rennt Sonic kurz an der Decke entlang, im "Oil Ocean" balanciert er auf rollenden Kugeln. Die "Dust Hill"-Bergwerke sind gespickt mit gefährlichen Plattformen, stacheligen Schwungrädern und Lorenbahnen. Nach der "Casino-Night Zone" mit Las-Vegas-Einschlag, wartet die "Chemical Plant" auf Euch. Dort werdet Ihr durch ein Röhrensystem durch die Gegend gesaugt. Im zweiten Level der Chemiefabrik steht Sonic die Säure dann bis zum Hals...

Unter Tage: Sonic 2 enthält zwölf grafisch unterschiedliche Welten

Leicht geplättet: Ohne Detailverlust dürft Ihr auf dem Splitbildschirm miteinander spielen.

Kurz vor der finalen Konfrontation mit Dr. Robotnik werden die Parallaxfähigkeiten des Mega Drive noch einmal demonstriert: In der "Neo Green Hill"-Zone scrollen so viele Ebenen von Pflanzen und griechischen Tempeln an Euch vorbei, daß Euch der Überblick schnell verlorengeht. Zu allem Überfluß steht der Tempelkomplex zum Teil unter Wasser — gemeine Fallen inklusive. Leider können wir noch nichts über die letzte Welt, die "Death Egg"-Zone und die Bonus-Stages berichten. Lassen wir uns überraschen, denn gerade letztere sollen mit spektakulären Effekten aufwarten.

Ach ja: Auch für das Game Gear und das Master System wird gerade an **Sonic 2** gewerkelt. Viele der Mega-Drive-Features finden sich in der Handheld-Variante — da für dieses Mega-Projekt aber erstmals 4 MBit gefüllt werden müssen (2 MBit waren bisher Game-Gear-Standard), wird Sonic 2 nicht vor Frühjahr 1993 erscheinen.

KNUFFIGES MONSTER

Plugsy ist der neue Held der englischen Softwareschmiede Psygnosis. Was der neue Star alles auf dem Kasten hat, verraten wir Euch schon jetzt.

Herzallerliebst: Plugsy in Aktion

Psygnosis gehört zu den bekanntesten Softwareherstellern im Computerbereich. Bei ihren ersten Spielen beschränkten sich die Engländer auf imposante Grafik und tollen Sound (*Shadow of the Beast*), spätestens seit den *Lemmings* steht der Firmenname auch für spielerisch hochwertige Produkte. Mit Videospielen hatten die Mannen um Gründer Ian Hetherington bislang nichts zu tun, die Umsetzung ihrer Spiele *Killing Game Show* (*Fatal Rewind* auf dem Mega Drive), *Shadow of the Beast* und *Lemmings* auf aktuelle Videospielkonsolen übernahmen japanische und amerikanische Softwarefirmen, wie z.B. Electronic Arts und Sunsoft. Mit *Plugsy* wagt sich Psygnosis erstmals auch an die Videospielentwicklung: Nach dem großen Erfolg der *Lemmings* basteln nun hauseigene Programmierer an einem niedlichen Spiel — exklusiv für die Konsole. Plugsy ist ein liebenswerter kleiner Außerirdischer mit riesigem Mund, großen Augen, weißen Handschuhen und zwei Fühlern auf dem Kopf. Sein Raumschiff ist auf einer Südseeinsel abgestürzt. Als er sich dort in typischer Jump'n'Run-Manier seinen Lebensunterhalt erkämpft, betreten verbitterten Sprite-Geschöpfen die Bildfläche: Nicht nur verstümmelte Piraten und ausgehungerte Eingeborene machen Jagd auf ihn, auch Geister haben's auf den knuddeligen Helden abgesehen. Neben typischen Geschicklichkeitselementen fordert *Plugsy* die Kombinationsgabe des Spielers: Zum Beispiel wird Plugsy mit einem gierig lodernden Feuer konfrontiert. Drüber kommt er nicht, sonst verliert er ein Leben. Langsam dämmert ihm, was er mit der gerade eingesammelten Wasserpistole anfangen soll. Er geht zurück, findet einen Brunnen, füllt die Pistole und eilt zum Feuer. Einige Spritzer und das "unüberwindbare" Hindernis ist gelöscht. Genauso wichtig sind herumstehende Kisten und Fässer: In denen stecken zum einen wertvolle Extras, zum anderen müßt Ihr die Kisten aufnehmen, ein Stück weit schleppen und vor einem Hindernis wieder abstellen. So überwindet Ihr Felshänge und Geröll, das Euch böse Programmierer in den Weg geworfen haben. Sind die Rätsel gelöst und die Obermotze besiegt, geht's im nächsten Level weiter.





Die Landkarte verrät, wie die Insel aufgebaut ist

Plugsy besticht durch schnucklige und detaillierte Grafik: Euer Marsch durch Piratendörfer, Baumhäuser und Flußbette wird von vielen Farben in feinen Abstufungen, mehrstufigem Parallax-Scrolling und faszinierenden Effekten begleitet. Besonders viel Arbeit haben die Designer in die Animation des Helden gesteckt: Plugsy sieht witzig aus, hat ulkige Verrenkungen drauf und watschelt liebenswert-komisch durch sein Abenteuer. *Plugsy* ist für Mega Drive und Super Nintendo geplant. Wann der orange-rote Held auf die Spieler losgelassen wird, steht leider noch nicht fest, es ist aber noch vor Weihnachten mit der Veröffentlichung zu rechnen.

ANDREAS KNAUF



Schwergewicht: Plugsy schleppt einen Stein davon.

Plugsy und die Wasserpistole: Gleich ist das Feuer gelöscht.



Lizenzen-Pool

Über einen Lizenzkauf bei Psygnosis hat sich noch kein Hersteller beschwert: Allen voran die Japaner von Sunsoft *(Batman)*, die sich für viele *Lemmings*-Umsetzungen verantwortlich zeichnen. Glücklicherweise ist keine Umsetzung mißlungen — bei einer so brillanten Vorlage kein Wunder. Der Softwareriese Electronic Arts sicherte sich das fesselnde Actionspiel *Killing Game Show*. Bei *Fatal Rewind* steuert Ihr einen Roboter durch mit Extras und Geheimtüren gespickte Plattform-Levels. Die Umsetzung des Grafikklassikers *Shadow of the Beast* übernahm unter anderem Tecmagik. Auf vielen Konsolen war's besser als das Computer-Original.

MESSEBERICHT

SPIELEHERBST IN LONDON

Für den aufrechten Spieleredakteur ist die ECTS in London seit Jahren ein Standard: Im Trubel des Vorweihnachtsgeschäfts fand Winnie manch vielversprechende Softwareperle.

Sega ist passé: Accolade entwickelt nun für den Game Boy (im Bild: Starhawk und Universal Soldier) und das Super Nintendo (Warpspeed).

In England ist der Krieg der Spielsysteme entbrannt: Während sich Game Gear, Master System und NES beim Kunden noch ungebrochener Beliebheit erfreuen, liefern sich Segas Mega Drive und das Super Nintendo knallharte Gefechte. Im Gegensatz zur Situation in den Staaten und in Japan (wo die Sega-8-Bit-Systeme Game Gear und Master System nahezu unbekannt sind) entwickeln die Hersteller in England für jede Konsole. Beinahe jedes Master-System-Spiel und gut die Hälfte aller kommenden Mega-Drive-Titel entstehen in Europa – aber auch an Neuentwicklungen für Game Boy und Super Nintendo sind die britischen Firmen sehr interessiert. Das Lager der Hersteller ist gespalten: Wer Sega-Produkte veröffentlicht, nimmt keine Nintendo-Spiele ins Programm, Nintendo-getreue Firmen sind wiederum an Mega Drive & Co. nicht interessiert. Eine Ausnahme bildet der anglo-amerikanische Spieleriese Electronic Arts, der sowohl Super-Nintendo- als auch Mega-Drive-Spiele veröffentlicht.

Trotzdem werden Dutzende von englischen Spielen (die meist für Amiga und PC-Computer entstanden) für Konsolen beider Hersteller umgesetzt: Firmen wie Gremlin Graphic (die mit ihren Lotus-Rennspielen auf dem Amiga große Erfolge feierten) veröffentlichen z.B. die Nintendo-Versionen in Zukunft selber, lizenzieren ihre Toptitel aber gleichzeitig an andere Hersteller, die dann die Sega-Varianten erstellen. So muß zumindest der Softwarekäufer keine Angst haben, ein System ohne Spielenachschub zu besitzen: Englische Toptitel wie Populous, Lemmings, Gods, Lotus Turbo Challenge und Mega-lo-Mania entstehen für (fast) alle Konsolen, egal ob Sega oder Nintendo, Handheld oder stationär.

Accolade

Dem amerikanischen Hersteller Accolade war vom verlorenen Prozeß gegen Sega Amerika nichts anzumerken: Auf einem riesigen Stand wurden zwar keine Mega-Drive-Produkte, dafür aber interessante Spiele für Game Boy und Super Nintendo vorgestellt. Fertiggestellt ist nun die Highway-Jagd **The Duel – Test Drive 2** und die 3-D-Weltraumschlacht **Warpspeed**. Beide kommen jedoch nur für das Super Nintendo. Game-Boy-Besitzer werden mit der Turrican-2-Version **Universal Soldier** rechtzeitig zum Start des gleichnamigen Actionfilms bedient. Außerdem wurde der Automatenklassiker **Centipede** und das Ballerspiel **Starhawk** für den Game Boy umgesetzt.



Ein weiteres Super-Nintendo-Spiel von Accolade: The Duel-Test Drive 2

Electronic Arts

Global gesehen dürfte Electronic Arts der wichtigste Spielhersteller und Distributor sein. Nachdem sich die Firma Mitte der 80er Jahre an famosen Spielen für C 64 und Commodore Amiga eine goldenen Nase verdiente, gehörte sie Anfang der 90er Jahre zu den ersten, die auch Segas damals brandneue Videospielkonsole Mega Drive unterstützten. Produkte wie Budokan, Populous und James Pond waren Umsetzungen prominenter Computertitel; später folgten mit Road Rash und Desert Strike die ersten Mega-Drive-Original-Titel. Seit einigen Monaten entsteht bei Electronic Arts auch Super-Nintendo-Software: Auf der Messe gezeigt wurden unter

anderem das Actionkriegspiel **Desert Strike** (wegen der brisanten Handlung nicht für den deutschen Markt geeignet) und eine Umsetzung des Ice-Hockey-Hits **NHLPA Hockey**. Für das Mega Drive griff Electronic Arts wiederum auf bekannte Computerspielvorlagen zurück: Das Fantasy-Beat'n'Run **Shadow of the Beast 2** und das im selben Genre angesiedelte **Risky Woods** sahen in ersten Vorabversionen sehr vielversprechend aus. Vorerst exklusiv für das Mega Drive entsteht die Fortsetzung zur originellen Motorradprügelei **Road Rash 2** – dank horizontal gespaltenem Bildschirm dürfen Geschwindigkeits-Freaks auch zu zweit losrasen. Außerdem wurde **Lotus Turbo Challenge** gesichtet (auch hier fahrt Ihr auf einem Split-Bildschirm zu zweit), **John Madden Football 93** und **NHLPA Hockey 93** für das Sega Mega Drive.



Raserei für zwei: Das prügellastige Road Rash 2 gibt's exklusiv für das Mega Drive.



Prügeln und Hopsen: Risky Woods (kleines Bild) und Shadow of the Beast 2 (oben) wurden für das Mega Drive umgesetzt.



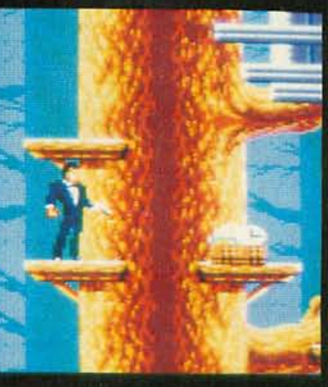
Die ersten Super-Nintendo-Spiele von Electronic Arts sind im Anflug: Ob das militaristische Desert Strike je auf den deutschen Markt kommt, ist jedoch fraglich.



Domark

Das englische Softwarehaus Domark wird auch in Zukunft sein Engagement auf dem Sega-Sektor fortsetzen. Bedient werden alle drei Konsolen: Auf dem Master System entsteht momentan eine Umsetzung des (inzwischen etwas angestaubten) Prügelautomaten **Pitfighter** sowie eine **Trival Pursuit**-Variante. Ob und wann letztere in einer eingedeutschten Fassung auf den hiesigen Markt kommt, ist noch nicht bekannt. Da Domark noch immer Rechte am Filmagenten James Pond besitzt (in den 80er Jahren wurde diese zu unzähligen Computerspielen verwurschtelt), steht **James Pond — The Duel** für Mega





Neu für das Master System: Pitfighter und James Pond

Drive, Master System und Game Gear auf dem Programm. Das Spiel wird vom Domark-Entwicklungsteam The Kremlin in Szene gesetzt und ähnelt den Filmumsetzungen von Aliens und Terminator (beide wurden von Probe für Acclaim bzw. Virgin geschaffen). Ihr lauft, hüpft und ballert – gelungen sahen in der Vorabversion vor allem die vielen Animationsphasen des Helden aus. Ein ehemaliges Mitglied des Programmierteams Realtime (war in den 80er Jahren auf 3-D-Action-Simulationen spezialisiert), werkelt momentan an **Mig 29 Fulcrum**. Obwohl es sich dabei um keine "ausgewachsene" Flugsimulation sondern eher

um eine Action-Fliegerei handelt, dürften Jetfreunde damit auf ihre Kosten kommen. Außerdem gesichtet: Das grafisch und inhaltliche aufgepeppte Oldie-Remake **Super Space Invaders** für das Game Gear.



Querfeldein: Roa Riot kommt fürs Mega Drive

Elite

So gut wie alle Mitbewerber der englischen Spieleindustrie war auch Elite bis vor ein paar Jahren noch homecomputerorientiert. Jetzt macht die auslaufende Produktion von Diskettensoftware einer interessanten Produktpalette für die Nintendo-Konsolen Platz. **Dragon's Lair** für das Super

Fragen über Fragen: Trivial Pursuit gibt's bald fürs Master System



Am Stand vom Elite konnten Neugierige das Rollenspiel Might & Magic 2 anspielen

Nintendo stellten wir Euch schon vor ein paar Monaten vor. Neu ist jedoch die 16-Bit-Version von **Dr. Franken**: Durch die bunte und detailreiche Grafik des Super Nintendo aufgepeppt, steuert Ihr Franky bereits durch sein drittes Nintendo-Abenteuer. Game-Boy-Besitzer werden dafür schon mit **Dr. Franken 2** beglückt.

Ebenfalls umgesetzt wurde **Joe & Mac — Caveman Ninja**, das auch auf dem Game Boy eine sehr gute Figur macht. **Might & Magic 2** entstand wiederum nach einem populären Computerrollenspiel: Geringfügig modifiziert wird es ab März nächsten Jahres die Fantasy-begeisterten Super-Nintendo-Besitzer heimsuchen. Noch nichts zu sehen gab es in London vom angekündigten Game-Boy-Spiel **Blimp** und dem in Lizenz gekauften Varie-Spiel **F 1 Challenge**. Beide sollen Mitte nächsten Jahres in Deutschland erscheinen.



Neben Computerspielen produziert Loriciel auch Titel für die Nintendo-Familie (links lächelt Loriciels Attache de Presse, Catherine Jaymond)

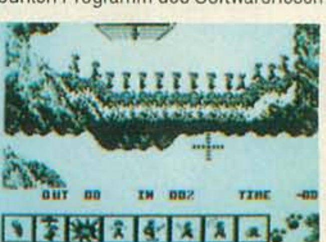
Loriciel

Ebenfalls nur für Nintendo-Konsolen entwickelt der französische Hersteller Loriciel. **Best of the Best** ist eine Umsetzung des Computerspielgeprügels Panza Kick Boxing. Auf allen drei Systemen (NES, Game Boy und Super Nintendo) tretet Ihr gegen die internationale Kick-Box-Elite an. Dabei geht's zwar weniger überzogen und spektakulär zur Sache als z.B. bei Street Fighter 2, dafür wurde viel Wert auf die Spieltiefe gelegt. Allein oder zu zweit trainiert Ihr Eure Schläger im Übungsraum, dann geht's in den Ring. Es gibt Dutzende von Schlägen und Fußtritten — da es sich bei Best of the Best aber um eine Simulation handelt, müßt Ihr auf Spezialattacken und Supersprünge verzichten.

Ein zweites Ex-Computerspiel gibt's ebenfalls bald auf Modul: **Jim Power** ist ein actionlastiges Jump'n'Run, das speziell auf die Hardware des Super Nintendos angepaßt wird. Vor Ende nächsten Jahres dürft Ihr jedoch noch keinen *VIDEOGAMES*-Test erwarten.

Ocean

...ist die Nummer eins auf dem englischen Softwaremarkt. Seit knapp zwei Jahren laufen auch Videospiele .in Manchester vom Stapel. — Ocean-typisch handelt sich's dabei meist um Umsetzungen aktueller Kinohits. Für das NES entstehen momentan: **The Addams Family**, **Darkman**, **Robocop 2** und die langersehnte **Lemmings**-Umsetzung. Außerdem mischt bald auch ein Comicheld im bunten Programm des Softwareriesen





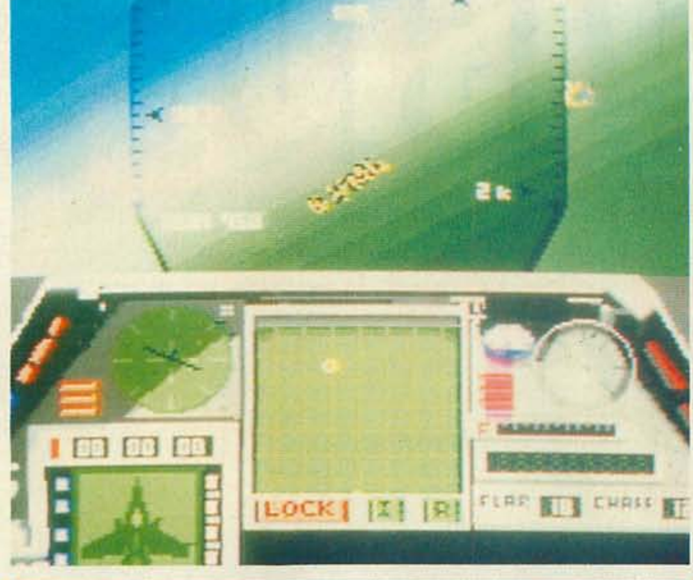
Kommende Hits von Ocean: Robocop 3 für das Super Nintendo, Lemmings für den Game Boy

Computerspiele

Müssen sich europäische Videospielfans mit den Umsetzungen ältlicher Diskettenhits abgeben (Originalkonzepte gab's in London nur wenige), werden die Computerspiele immer aufwendiger und pompöser: 8-Bit-Computer gehören in England zum alten Eisen und auch der Amiga befindet sich schon auf dem absteigenden Ast. Der MS-DOS-PC hat sich jedoch etabliert. Wer über genügend Rechen-Power (25 MHz und mehr) sowie VGA- und Soundkarten verfügt, kann sich über ein paar kolossale Rollen- und Simulationsspiele freuen. Für Fans dieses Genres war in London genügend geboten, das (Computer-)Actionspiel scheint jedoch zusammen mit dem Amiga zu sterben. Viele Produkte kamen bereits auf CD: Im Gegensatz zu Videospielkonsolen sind schon zahllose CD-ROM-Abspielgeräte auf dem europäischen Markt erhältlich. Für PC-Besitzer ist ein Drittlaufwerk für die Silberlinge fast schon Standard. Auch Philips war mit einem eigenen Stand in London anwesend, um die neue Multimediakonsole CD-I zu präsentieren. Die vorgestellte Software brachte jedoch keine Überraschungen: Branchen-Insider hatten die (nur eingeschränkt interaktiven) Programme und Pseudospiele schon in Las Vegas und Chicago "bewundern" können.



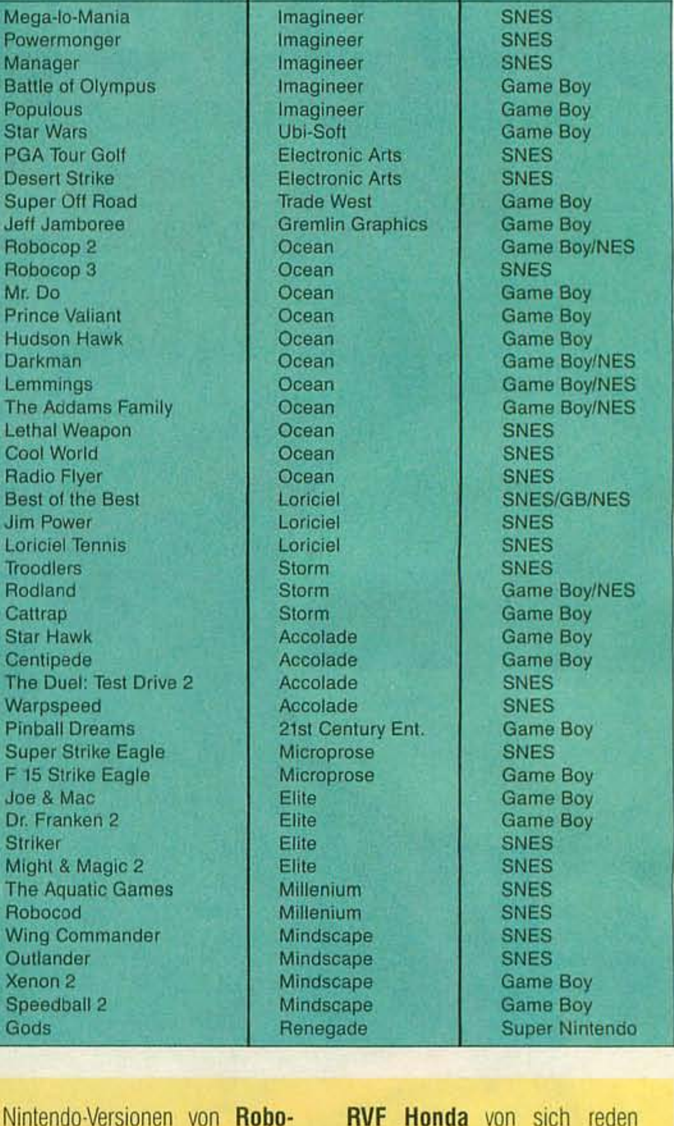
Computerspiel 1992: Endzeit-Science-Fiction in VGA





Super Strike Eagle heißt die aufwendige Action-Flugsimulation von Microprose. Sie erscheint exklusiv fürs Super Nintendo.

mit: **Prince Valiant** ist in Deutschland als Prinz Eisenherz bekannt und entsteht zeitgleich auch für den Game Boy. Für Nintendos Handheld erscheinen weiterhin **Darkman**, eine Umsetzung des Automatenklassikers **Mr. Do!** und **Hudson hawk**. Schließlich wird auch das Super Nintendo bedient: Gut sahen **Lethal Weapon**, **Robocop 3** und **Cool World** aus.



Nintendo-Neuheiten der ECTS

Titel	Hersteller	System
Mega-lo-Mania	Imagineer	SNES
Powermonger	Imagineer	SNES
Manager	Imagineer	SNES
Battle of Olympus	Imagineer	Game Boy
Populous	Imagineer	Game Boy
Star Wars	Ubi-Soft	Game Boy
PGA Tour Golf	Electronic Arts	SNES
Desert Strike	Electronic Arts	SNES
Super Off Road	Trade West	Game Boy
Jeff Jamboree	Gremlin Graphics	Game Boy
Robocop 2	Ocean	Game Boy/NES
Robocop 3	Ocean	SNES
Mr. Do	Ocean	Game Boy
Prince Valiant	Ocean	Game Boy
Hudson Hawk	Ocean	Game Boy
Darkman	Ocean	Game Boy/NES
Lemmings	Ocean	Game Boy/NES
The Addams Family	Ocean	Game Boy/NES
Lethal Weapon	Ocean	SNES
Cool World	Ocean	SNES
Radio Flyer	Ocean	SNES
Best of the Best	Loriciel	SNES/GB/NES
Jim Power	Loriciel	SNES
Loriciel Tennis	Loriciel	SNES
Troodlers	Storm	SNES
Rodland	Storm	Game Boy/NES
Cattrap	Storm	Game Boy
Star Hawk	Accolade	Game Boy
Centipede	Accolade	Game Boy
The Duel: Test Drive 2	Accolade	SNES
Warpspeed	Accolade	SNES
Pinball Dreams	21st Century Ent.	Game Boy
Super Strike Eagle	Microprose	SNES
F 15 Strike Eagle	Microprose	Game Boy
Joe & Mac	Elite	Game Boy
Dr. Franken 2	Elite	Game Boy
Striker	Elite	SNES
Might & Magic 2	Elite	SNES
The Aquatic Games	Millenium	SNES
Robocod	Millenium	SNES
Wing Commander	Mindscape	SNES
Outlander	Mindscape	SNES
Xenon 2	Mindscape	Game Boy
Speedball 2	Mindscape	Game Boy
Gods	Renegade	Super Nintendo



Vom Homecomputer auf das Mega Drive: Lotus 2

Storm/ The Sales Curve

Und noch ein Computerspielhersteller, der sich mittlerweile aus dem riskanten Diskettengeschäft fast gänzlich zurückgezogen hat: Strom/The Sales Curve bedient nun alle Nintendo-Konsolen mit Spielen wie **Super Swiv** (die Ballerei für das Super Nintendo wird noch vor Weihnachten erhältlich sein), **Troddlers** (ein Lemmings-Verschnitt, ebenfalls fürs Super Nintendo) und dem putzigen Geschicklichkeitsspiel **Rodland**, das sowohl fürs NES, als auch für den Game Boy erscheinen wird. Hier

War da noch was?

Der Simulationsspezialist *Microprose* startet durch: Alle Nintendo-Konsolen sollen bis Weihnachten mit einer amerikanischen Flugsimulation bedacht werden. Für den Game Boy gibt's **F 15**, für das NES einen Joypad-gerecht aufbereiteten **117A**-Stealthbomber. Grafisch imposant sah **F 15** natürlich auf dem Super Nintendo aus...

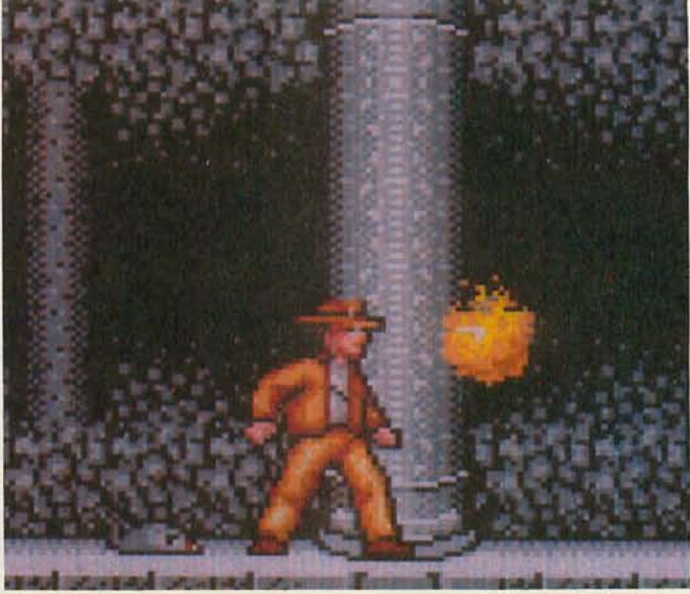
U.S. Golds langangekündigtes **Indiana Jones and the Last Crusade** kommt noch vor Weihnachten für das Game Gear. Für Nintendos Handheld Game Boy gibt's dafür die Flippervariante **Pinball Dreams** vom englischen Hersteller *21st. Century Entertainment* und **Star Wars** aus dem Hause *UBI-Soft*. James-Pond-Erfinder *Millenium* entwickelt momentan die Super-Nintendo-Versionen von **Robocod** und **The Aquatic Games** – ob Millenium die Titel vergibt oder selbst veröffentlicht, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. *Tekmagic*, bekannt durch eine Handvoll famoser Master-System-Umsetzungen, war in London nicht mit einem eigenen Stand vertreten. Wir trafen den neuen Produkt Manager Greg Baverstock und erfuhren, daß nach fertiggestelltem **André Agassi Tennis** (kommt für alle Systeme), umgehend mit der Entwicklung von **Sylvester & Tweety – Cagey Capers** begonnen wird. Neuer Tekmagic-Chefprogrammierer ist übrigens der Amerikaner E. Hickman, der vor Jahren durch seine Motorrad-Computersimulation **RVF Honda** von sich reden machte. Dicke Luft am *Renegade*-Stand: Sega of Europe hat überraschend die Mega-Drive-Umsetzung des Bitmap-Hits **Gods** abgelehnt und wird das (von Graftgold konvertierte) Action-Adenture in Europa nicht veröffentlichen. Auch ein neues Sega-CD-ROM-Spiel (Hurra!) ist angekündigt: Leider ist **The Adventures of Willy Beamish** eine Mischung aus Kinder-Adventure und Lernprogramm...



Tecmagiks neuer Mann: Greg Barerstock kümmert sich um Sega-Spiele.

müßt Ihr alleine oder mit menschlichem Partner Eure entführte Mami retten. Die angekündigte Filmumsetzung **The Lawnmower Man** ist über das Konzeptstadium jedoch noch nicht hinausgekommen.





Abenteuer auf dem Game Gear: Noch vor dem Weihnachtsfest kommt Indy in die Läden.

Sega-Neuheiten der ECTS

Titel	Hersteller	System
Superman	Virgin	Mega Drive
Mega-lo-Mania	Virgin	Mega Drive
Double Dragon Extra	Virgin	Game Gear
Super Off Road	Virgin	Game Gear
Robin Hood	Virgin	Master System
Out Run Europe	U.S. Gold	Game Gear
Indiana Jones: Last Crusade	U.S. Gold	Game Gear
Trivial Pursuit	Domark	Mega Drive/Game Gear
James Pond	Domark	Mega Drive/Master System/ Game Gear
International Rugby	Domark	Mega Drive
F1 Grand Prix	Domark	Mega Drive
Road Riot	Domark	Mega Drive
MiG 29	Domark	Mega Drive
Pitfighter	Domark	Master System
Andrè Agassi Tennis	Tecmagik	Mega/Master/Game Gear
Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	Mega Drive
Road Rash 2	Electronic Arts	Mega Drive
Risky Woods	Electronic Arts	Mega Drive
Lotus Turbo Challenge	Electronic Arts	Mega Drive
NHLPA Hockey 93	Electronic Arts	Mega Drive
Sylvester & Tweety	Tecmagik	Mega Drive
The Adventures of Willy Beamish	Sierra	CD-ROM

Sah interessant aus: Populous für den Game Boy

Virgin

Richard Bransons Trendkonzern bleibt Sega auch weiterhin treu: Nach einigen Versionen der Bitmap-Brother-Spiele **Speedball/Speedball 2** und **Xenon 2**, erscheinen noch in diesem Jahr die brachiale Sandkastenraserei **Super Off Road** fürs Game Gear (vom Kultprogrammierteam Graftgold in Szene gesetzt) und **Robin Hood** für das Master System. Das Mega Drive wird mit dem Populous-Verschnitt **Mega-lo-Mania** und einem **Superman**-Spiel bedacht. Außerdem ist ein **Double Dragon Extra** für das Game Gear angedacht.

Mindscape

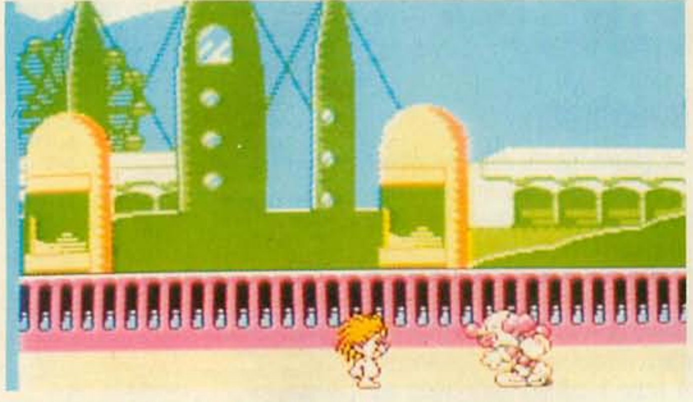
Mindscape ist der europäische Distributionspartner prominenter Firmen wie Origin und Renegade und kann somit auf eine Handvoll interessanter Titel für die Nintendo-Konsolen zurückgreifen. Frisch konvertiert wurden u.a. die Bitmap-Hits **Xenon 2** und **Speedball 2** für den Game Boy. Für das Super Nintendo entstehen gleichzeitig das opulente **Wing Commander** und eine **Terminator**-Umsetzung (die wird's auch für das NES geben). Außerdem sind **Battleships** (Game Boy) und **Outlander** (Super Nintendo) geplant.

Imagineer

Der japanische Hersteller Imagineer tat gut daran, die bekanntesten europäischen Computerspiele in Lizenz einzukaufen: Spätesten seit Veröffentlichung des Super Nintendos lassen sich Titel wie **Populous** und **Kick Off** wieder gewinnbringend in ihre Heimat zurückführen. Neue Spielkonzepte hatte Imagineer dafür nicht auf Lager: Neben den obengenannten Titeln sind für das Super Nintendo **Powermonger** (ein Strategiespiel der Populous-Erfinder Bullfrog), **Mega-lo-Mania** und ein Fußball-**Manager** geplant. Für den Game Boy erscheint nach der Basketball-Simulation **Tip Off**, eine Umsetzung des NES-Action-Adventures **Battle of Olympus** und — man höre und staune — ein **Populous** im Westentaschenformat!

NINTENDO-News

Das Weihnachtsgeschäft ist in vollem Gange und die ersten Module werden mit buntem Geschenkpapier umhüllt. Ein Großteil der folgenden Titel wird Heiligabend jedoch nicht mehr miterleben und erst im neuen Jahr erscheinen.



Bei "Trolls in Crazyland" (NES) geht's quer durch einen Vergnügungspark mit bösartigem Personal

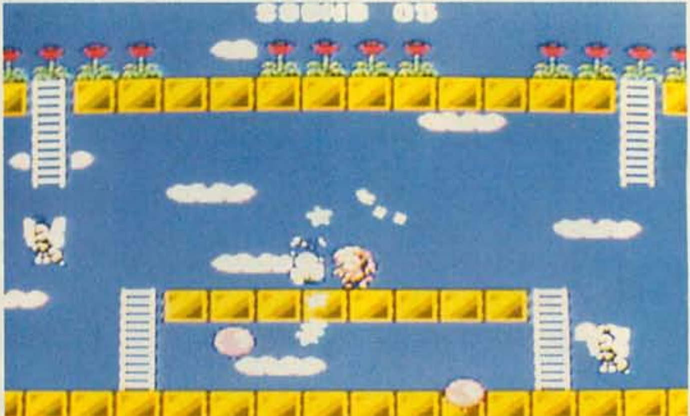
In den USA fahren die Kids momentan auf kleine Troll-Puppen ab. Eine Umsetzung fürs NES läßt da natürlich nicht auf sich warten: In **The Trolls in Crazyland** von American Softworks macht Ihr Euch mit Winky auf die Suche nach seiner entführten Freundin Kiki. Die Kidnapper halten das Trollmädchen im Vergnügungspark "Crazyland" fest. Um sie zu befreien muß Winky mutierte Zauberhasen und bösartige Clowns ausschalten, und waghalsige Fahrten auf einer Achterbahn ohne Absturz meistern. Verschiedene Extras wie z.B. ein Doppelschuß oder Feind-Detektor stehen ihm im Kampf gegen die Entführer hilfreich zur Seite.

Mit **Rodland** aus dem englischen Softwarehaus Sales Curve gesellt sich ein weiterer Geschicklichkeits-Titel in die NES-Annalen. Auf mit Leitern verbundenen Plattformen jagt Ihr Haie und andere Feinde. Mit einem magischen Griff schnappt Ihr Euch die Gegner und schleudert sie auf den Boden. Haben sie ihr Bildschirmdasein ausgehaucht, hinterlassen Eure Widersacher Extras, die Ihr durch Überlaufen aktiviert. Schafft Ihr es zusätzlich alle Blumen einzusammeln, schenkt Euch eine Fee nach Erhaschen der fünf E.X.T.R.A.-Buchstaben ein Extraleben. Als Endgegner erschweren Euch Krokodilhorden, ein Wal mit garstigem Nachwuchs und ein Elefant auf einem Trapez den Sprung in die nächsten Levels.





Der Seilzug transportiert Euch bequem in die Tiefe

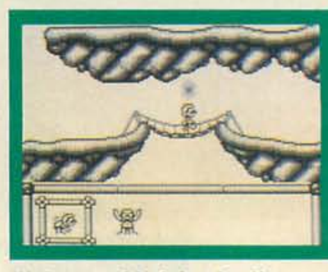


"Abräumen auf allen Etagen" ist das Motto in "Rodland" (NES)

GAME-BOY-ÜBERRASCHUNGEN

Für den Game Boy reißt die Softwareflut nicht ab: Jeden Monat geraten wir aufs Neue ins Staunen über angekündigte Umsetzungen von den "großen" Systemen. So wird im nächsten Frühjahr der putzige Lemmings-Verschnitt **Humans** für den kleinen Handheld erscheinen. Immer kniffliger werdende Aufgaben müßt Ihr mit Hilfe primitiver Stammesangehöriger lösen. Vor Beginn jedes Ausflugs unterrichtet Euch der Anführer über den anstehenden Auftrag. Ohne Extras sind die putzigen Kerlchen im Lendenschurz vollkommen hilflos, erst ein Speer oder z.B. ein Steinrad erweitert ihren Aktionsradius. Durch den Speer könnt Ihr über klaffende Abgründe springen und mordlustige Tyrannosaurier erlegen. Mit dem Steinrad radelt Ihr über Schanzen und überwindet so große Schluchten, in denen Riesenechsen mit leerem Magen auf Euren Absturz warten. Wie schon bei "Lemmings" ist Team-Work angesagt — nur gemeinsam sind die Humans stark.





Nicht so zahlreich wie die Lemminge, aber genauso befehlsempfänglich: "Humans" (Game Boy)

Der spinatvertilgende Seemann Popeye macht sich nach eher kläglichen Gehversuchen in seinem ersten Abenteuer jetzt in **Popeye 2** wieder auf die Suche nach der geliebten Olivia. In typischem Jump'n'-Run-Stil steuert Ihr den aufbrausenden Matrosen über Strandpromenaden und durch ungemütliche Höhlen. Zickzack-fliegende Seemöwen, zangenschnappende Krabben und unheimliche Fledermäuse sind ständig hinter Euren Energiereserven her. Durch Aufsammeln von Spinatdosen schwillt Popeye's Unterarm-Bizeps bedrohlich an und verleiht ihm *die nötige* Kraft für den aufreibenden Weg zu seinem umschwärmten Schatz Olivia.



Popeye will seinen verschleppten Schwarm Olivia in "Popeye 2" (Game Boy) befreien

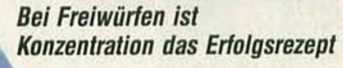
Von Gremlin Graphics kommt das Gelände- und Straßenrennen **Jeep Jamboree**. Mit einem Geländewagen nehmt Ihr an internationalen Härtetests teil und kämpft um vordere Plazierungen. Ihr sitzt im Inneren des Wagens und schaut durch die Windschutzscheibe auf die Strecke. Da der Jeep eine Automatik hat, braucht Ihr Euch nicht auf's Schalten konzentrieren und könnt fröhlich drauflosfahren. Im Einstellmenü trefft Ihr Vorkehrungen wie z.B. das Mitführen einer Streckenkarte oder Angaben der Geschwindigkeit in Meilen oder Stundenkilometern. Außer dem verschärften Rennbetrieb dürft Ihr die Strecken im Practice-Mode erkundschaften. Ein heißes Rennen mit einem Kumpel via Dialog-Kabel ist auch möglich.



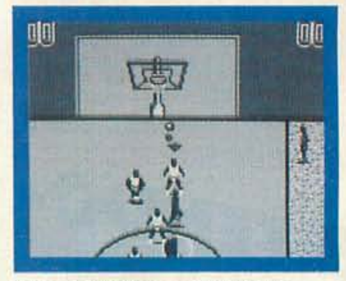
Über Stock und Stein in "Jeep Jamboree"

Basketball-Fans aufgepaßt! Mit **Tip Off** von Imagineer erwartet Euch eine heiße Korbschlacht für unterwegs. Die Optionen der Sportsimulation sind vielseitig: Neben der Teilnahme an einem Mannschafts-Weltpokal mit einem Nationalteam Eurer Wahl geht's auf zu Freiwurfwettkämpfen und Street-Ball-Matches. Der Schwierigkeitsgrad reicht von International- bis Jugend-Niveau. Auf Wunsch läßt sich sogar der Schiedsrichter vom Spiel verbannen und die aufkommende "Bewegungsfreiheit" sorgt für exotische Abwechslung. An den Freiwurfwettbewerben können bis zu vier Spieler hintereinander antreten. Nehmt Ihr am Pokalturnier teil, hält Euch eine Informationstafel über die Ergebnisse der Computerpartien auf dem laufenden. Wer zuerst nach oben oder nach unten auf den Korb spielt, entscheidet ein Münzwurf.





Bei Freiwürfen ist Konzentration das Erfolgsrezept



"Tip Off" (Game Boy) birgt mehrere Spielvarianten in sich

Das für viele Systeme erhältliche **Super Off Road** wird für den Game Boy von Tradewest herausgebracht. In der Hindernis-Rallye tretet Ihr mit



In "Super Off Road" (Game Boy) jagt Ihr über die Parcours

einem ferngesteuerten Mini-Pick-Up gegen drei Computerfahrzeuge an. Die verschiedenen Strecken führen Euch über Schlaglöcher, Bodenwellen, Schanzen, Wasserpfützen und durch enge Kurven. Wer an der Spitze mithalten will, muß viele Rempeleien



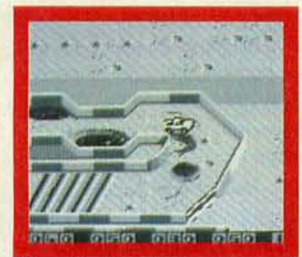
Maxi-15-Game-Cartridge

Von American Video Entertainment gibt's jetzt ein Modul mit 15 verschiedenen Spielen. Die Genres sind weit gestaffelt und decken von einem Tetris-Clone bis zu Sportspielen alle Bereiche ab: In "F-15 City War" jagt Ihr mit einem Düsenjäger durch Häuserschluchten und eliminiert feindliche Panzerbrigaden und anderes Kriegsgerät. Friedlicher geht's in "Venice Beach Volleyball" zu. Mit zwei Akteuren auf jeder Seite des Netzes schmettert Ihr dem Computergegner oder einem menschlichem Gegenüber den Ball vor die Sand-benetzten Füße. "Pyramid" ist eine Abart des russischen Klötzchen-Stapelns "Tetris" – allerdings hantiert Ihr diesmal mit dreieckigen Pyramiden-Steinchen.

Auf der Rückseite der Verpackung weist der Hersteller auf die Umweltfreundlichkeit seines Kombiproduktes hin: Ganze 14 Einzelverpackungen inklusive Plastikbeutel und Styropor-Füller entgingen dem Verpackungsmüll-Schicksal und fallen so der gestreßten Mutter Natur nicht zur Last.



überstehen und mit seinem Vehikel kräftig zurückrammen. Mit Eurem sauer verdienten Preisgeld, das je nach Plazierung winkt, könnt Ihr in einem Extra-Shop griffigere Reifen, standhaftere Federbeine, lauffreudige Motoren und auf Knopfdruck vorübergehend beschleunigende Nitro-Ampullen einkaufen. Letztere finden sich auch während des Rennens auf dem Parcours.



Verschiedene Extras powern Euren Pick-Up auf



Jetzt darf auch auf dem Super Nintendo in "Super Double Dragon" weitergeprügelt werden

Action Replay für den Game Boy



"Mogelei" für's Handheld

Endlich darf auch auf dem Game Boy zünftig geschummelt werden. Mit dem Action-Replay-Modul von Datel-Electronics meistert Ihr die kniffligen Stellen, die Euch sonst frustriert zum Aufgeben zwangen. Die Zusatz-Cartridge kommt zwischen Game-Boy-Port und Modul. Durch Eingabe der mitgelieferten Codes startet Ihr z.B. bei "Super Mario Land" in Level vier mit unbegrenzten Leben und allen Extras. Sinnvollerweise läßt sich der Trainer während eines Spiels auch wieder abstellen.

SUPER-NINTENDO-NEUHEITEN

Fürs Super Nintendo steht eine softwarereiche Zukunft in Aussicht. Sollte das Weihnachtsgeschäft mit der 16-Bit-Konsole für Absatzrekorde sorgen, werden sich im kommenden Jahr noch einige Hersteller der vielköpfigen Produktions-Riege hinzugesellen.

Weitergekloppt werden darf in **Super Double Dragon**. Zum x-ten Mal räumt Ihr die Straßen von herumlungerndem Gesindel. Eure Gegner sind gut gerüstet und versuchen Euch mit Macheten und Knüppeln kleinzukriegen. Besonders gefährlich sind hie und da landende Granaten: Sie zünden mit Verzögerung und nehmen dadurch besonders viel Aufmerksamkeit von Euch in Anspruch.

Der Vertikal-Scroller **Super Swiv** machte vor über einem Jahr auf dem Homecomputer Commodore Amiga eine gute Figur. Jetzt endlich kommt das Ballerspiel auch für Nintendo's Konsole: Ein neu entwickeltes Kampfflugzeug verschwindet auf mysteriöse Weise bei einem Probeflug samt Testpilot. Dem *Düsenjäger folgen* noch eine mega-moderne Unterwasserbasis und ein komplettes UN-Panzerregiment. Übeltäter ist eine Untergrundbewegung, die ihren militäri-



Von seinem blutrünstigen Gegner auf die Bohlen geknockt — Georgie sieht Sternchen





Auf Wunsch geht's in "Super Swiv" (Super Nintendo) auch zu zweit auf die Jagd



Game-Boy-Buch

Vom Markt & Technik-Verlag gibt's jetzt ein spezielles Spieleführer-Nachschlagewerk: **Nintendo Game Boy Spiele 1**. In dem 278 Seiten starken Buch findet Ihr jede Menge Hilfe und Informationen zu *Super Mario Land, Teenage Mutant Ninja Turtles, Nemesis* und anderen Handheld-Knüllern. Viele Fotos und genaue Führung durchs gesamte Spiel helfen Euch beim Einstieg in viele Spielklassiker und Modul-Neuheiten. Den Wälzer gibt's ab sofort für 29 Mark in gutsortierten Buchhandlungen.



Tips, Tricks und Lösungshilfen findet Ihr im neuen Game-Boy-Buch

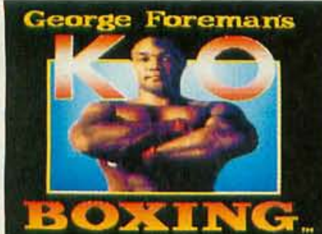
Wer mit einem knapp 150 Gramm schweren lederumhüllten Ball liebäugelt, den wird **Roger Clemens' MVP Baseball** von LJN auf den Pitcher's Mound rufen: Der dreifache Cy-Young-Award-Winner hat erst im Frühjahr letzten Jahres seinen Vertrag bei den Boston Red Sox für die nächsten fünf Spielzeiten verlängert. Als Gegenleistung garantierte ihm das Major-League-Team die schwindelerregende Summe von zwanzig Millionen Dollar. Das Spiel bietet Euch neben verschiedenen Perspektiven alle wichtigen Grundzüge wie z.B. Base-Stealing und Liga-Teilnahme. Außerdem trefft Ihr auf einen Saisonplan, der haargenau wie der der Stadienzeitungen aussieht. *pa*



"Batter Up" heißt's in "Roger Clemens' MVP Baseball"



Aus insgesamt vier Ligen wählt Ihr Euer Team aus



"I'm big, I'm bad" — "George Foreman's KO Boxing"

schen Apparat ausbaut um die Weltherrschaft zu übernehmen. Eure Aufgabe ist unter dem Codenamen "Superswiv" die gefährlichen Aufrührer zu stoppen und ihre Waffensysteme zu vernichten. Wahlweise ein gepanzerter Jeep oder ein Kampfhubschrauber stehen Euch als Gegenmittel zur Verfügung. An Waffen führt Ihr Flammenwerfer, Laserkanone und großkalibrige Geschosse bei Euch. Außerdem findet Ihr in zerschossenen Extra-Bunkern zielsuchende Raketen und Smart-Bomben. Im Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus übernimmt einer von Euch mit dem Jeep die Bodenüberwachung, während der andere im Hubschrauber den Luftraum sichert.

Die Fäuste einer Box-Legende schwingt Ihr in Acclaim's **George Foreman's KO Boxing**. Der Schwergewichts-Altmeister muß sich gegen eine Auswahl von 15 gewieften Profi-Punchern behaupten. Jeder Kampf führt über nur drei Runden. Eine begrenzte Anzahl von Superpunches bedeutet bei gut-getimetem Einsatz das Aus für Euren Rivalen. Knockt Euch der Gegner zu Boden, stellt Ihr Georgie-Boy durch schnelles Bearbeiten der Feuerknöpfe wieder auf die Beine. Scheidet keiner der beiden Boxer vorzeitig durch einen technischen oder herkömmlichen Knock-Out aus, entscheiden nach der letzten Runde die Punktschiedsrichter.

MAL-DEN-MARIO — ZWANZIG NINTENDO-POWER-KALENDER ZU GEWINNEN!



Der in *VIDEO GAMES 10/92* vorgestellte Nintendo-Power-Kalender hat's vielen Lesern angetan. Grund genug für uns, einen kleinen Wettbewerb zu organisieren: Zeichnet Nintendos Superstar Mario in einer ungewöhnlichen Spielsituation (Abpausen gilt nicht!) und schickt Euer Kunstwerk bis zum 30.11.1992 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

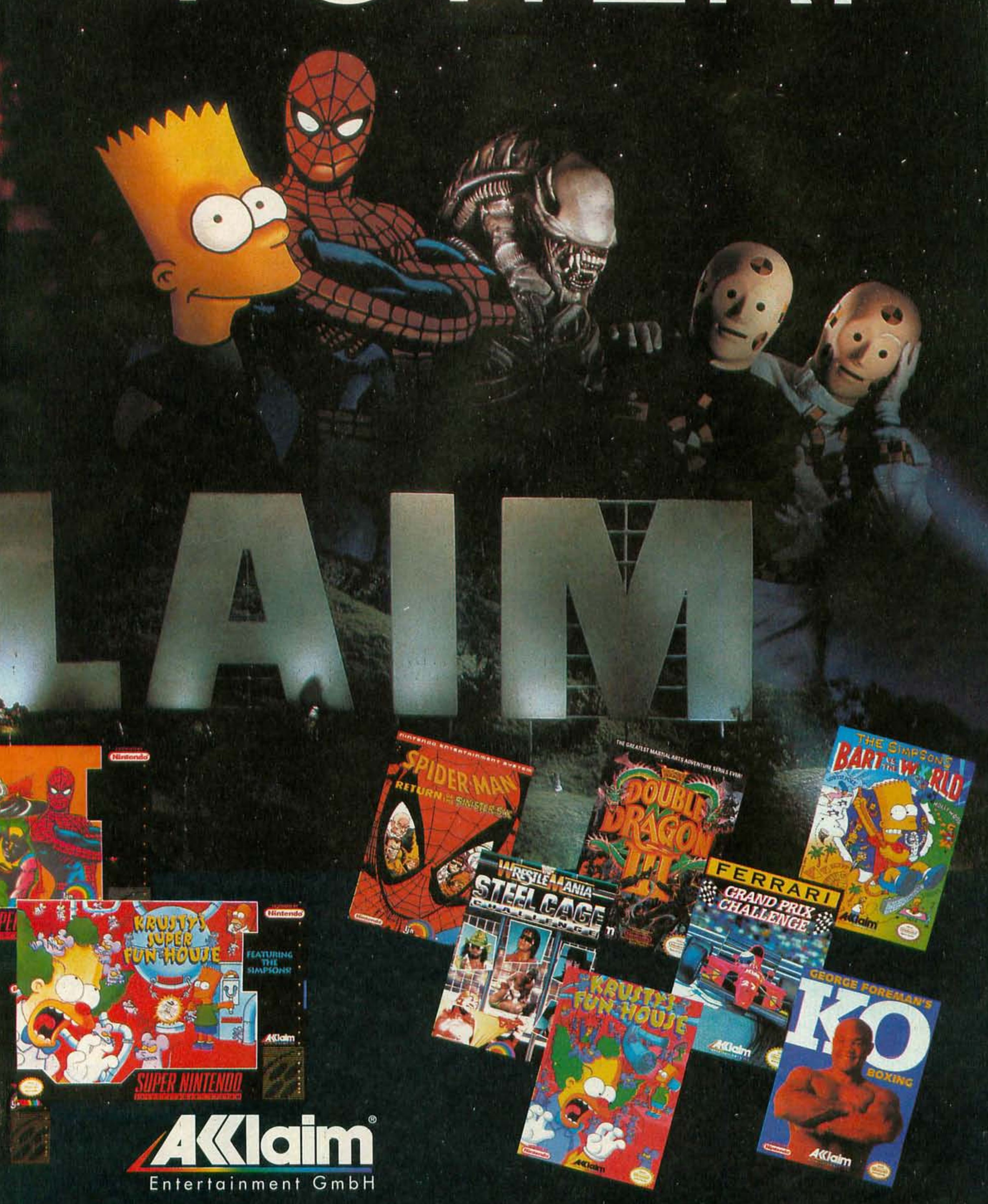
Markt & Technik Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort:
MARIO-WETTBEWERB
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

20 Nintendo-Power-Kalender (gestiftet vom Groovers-Paradise in Unterlüß) warten darauf, Euch durchs neue Jahr zu begleiten. Die glücklichen Gewinner werden von unserer unbestechlichen Redaktions-Jury ausgewählt — ausgeschlossen sind Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik und (mal wieder) der Rechtsweg.

STAR


ACC
SUPERSTARS
GAME BOY
GEORGE FOREMAN'S
KO
BOXING
FERRARI
GRAND PRIX
T2
DOUBLE DRAGON 3
SPIDER-MAN 2
THE SIMPSONS
BART VS. THE JUGGERNAUTS
Acclaim
SUPER
WRESTLEMANIA
SPIDER-MAN
AND THE UNCANNY
X-MEN
TERMINATOR 2
SUPER NINTENDO
ljn

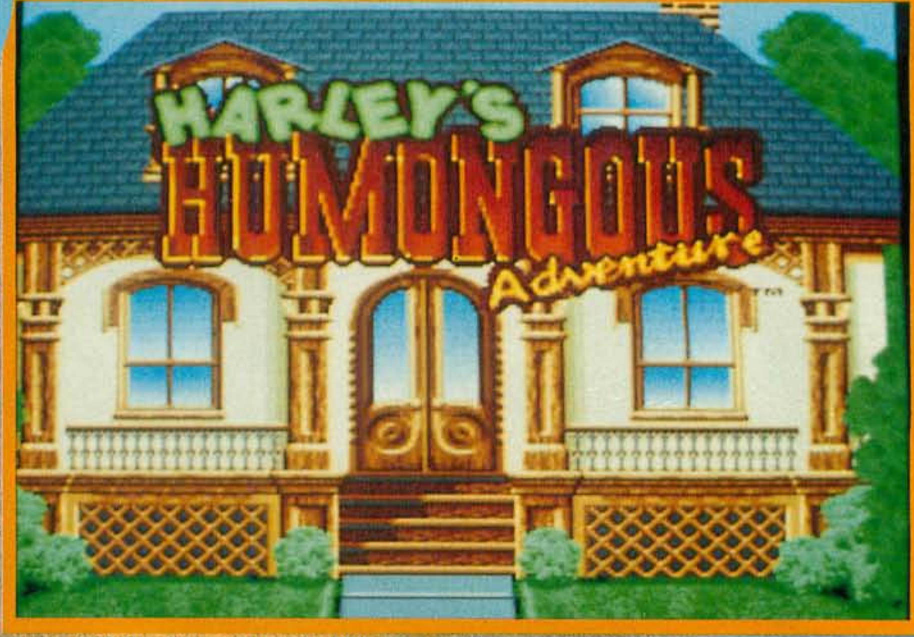
POWER!



AIM
SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTER SIX
THE GREATEST MARTIAL ARTS ADVENTURE SERIES EVER!
DOUBLE DRAGON III
THE SIMPSONS
BART VS THE WORLD
WRESTLEMANIA
STEEL CAGE
CHALLENGE
FERRARI
GRAND PRIX
CHALLENGE
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
FEATURING THE SIMPSONS!
SUPER NINTENDO
KRUSTY'S FUN HOUSE
GEORGE FOREMAN'S
KO
BOXING
Acclaim
Entertainment GmbH

LIEBLING, ICH HAB DEN PROFFESOR GESCHRUMPFT

Bleistiftspitzen schnellen aus dem Boden



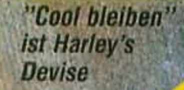
Seine 320 Quadratmeter große Villa wird Harley zum Verhängnis

Dem genialen Wissenschaftler Harley ist die neuste Erfindung außer Kontrolle geraten: Der frisch entwickelte "Shrinker" schrumpft seinen Erbauer auf Taschenformat – dann explodiert er.

◆ In Electronic Arts' **Harley's Humongous Adventure** fürs Super Nintendo helft Ihr dem Professor zur Rückkehr auf Normalgröße. Um den "Shrinker" (Schrumpfapparat) wieder in Betrieb nehmen zu können, müßt Ihr die über mehrere Level verstreuten Maschinenteile einsammeln.

Im ersten Abschnitt habt Ihr die Möglichkeit, Euch mit Extras wie z.B. einem Raketenrucksack oder Munitionsvorrat einzudecken. Nach der zeitlich begrenzten Kollekte geht's dann über Küchenregale und bei Berührung herabstürzende Porzellanteller in den Vorratsschrank. Mutierte Stubenfliegen trachten durch Ausspucken einer grünen Flüssigkeit nach Eurem Leben, während angriffslustige Bienen ihren Stachel in Euren Minikörper bohren wollen. Zieht Euch ein Teller mit in die Tiefe, spießen die Messer und Gabeln des Besteckkastens Harley auf. Nach dem Überwinden scharfkantiger Konservendosendeckel geht's an Geschirr und Gläsern vorbei zum ersten Shrinker-Teil. Doch bevor Harley freudestrahlend neben der ergatterten Apparatur innehält, durchfährt ein Beben den Schrank: Die Dosendeckel haben sich gelöst und poltern die Regalbretter hinunter. Am Anfang des nächsten Levels wartet ein unbemannter Panzer mit verstellbarem Geschützrohr auf Euch. Mit dem Stahlkoloß geht's über Bauklotzpflaster Richtung nächstes Einzelteil. Unterwegs rollen und springen Euch Bälle entgegen, die Ihr mit

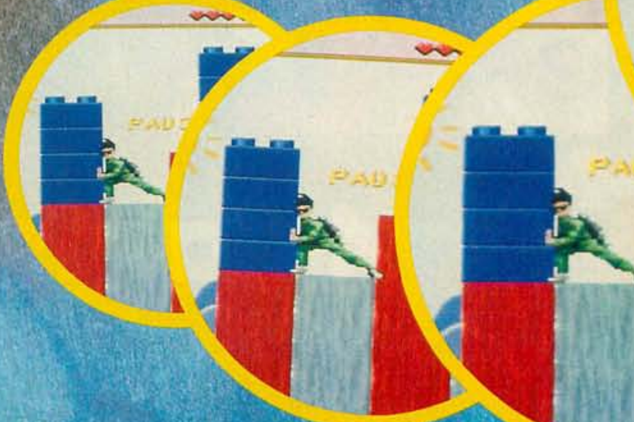


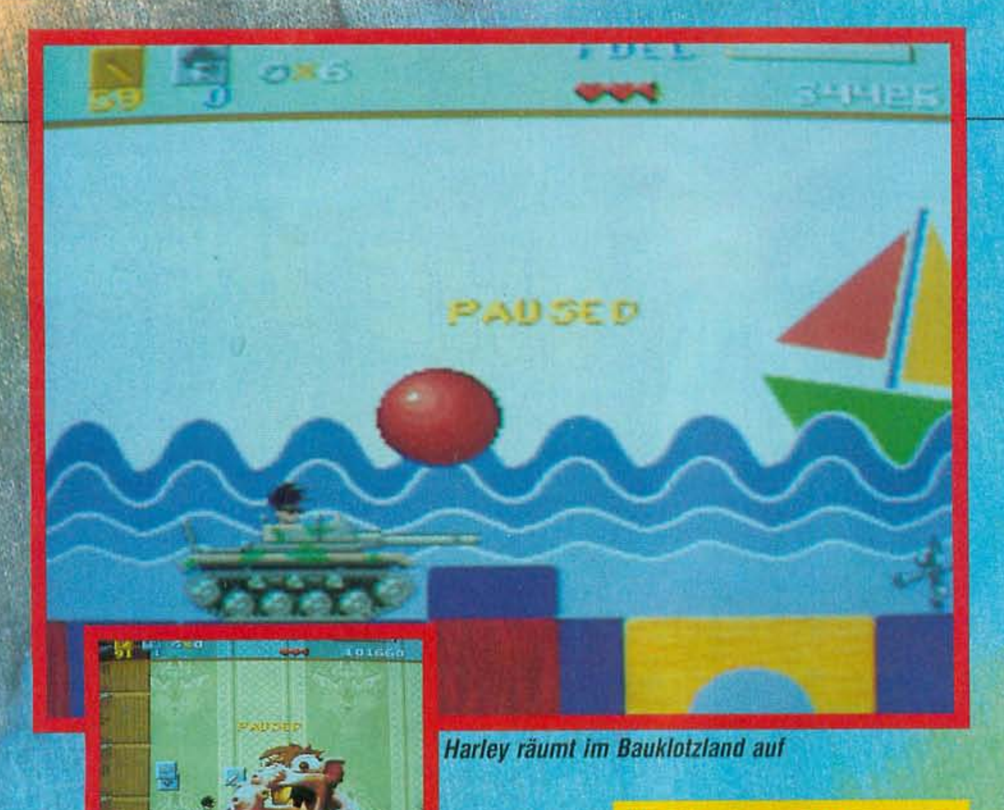


"Cool bleiben" ist Harley's Devise



Die Gegnerscharen sind aufwendig animiert







Harley räumt im Bauklotzland auf

Nach dem ersten Duell...

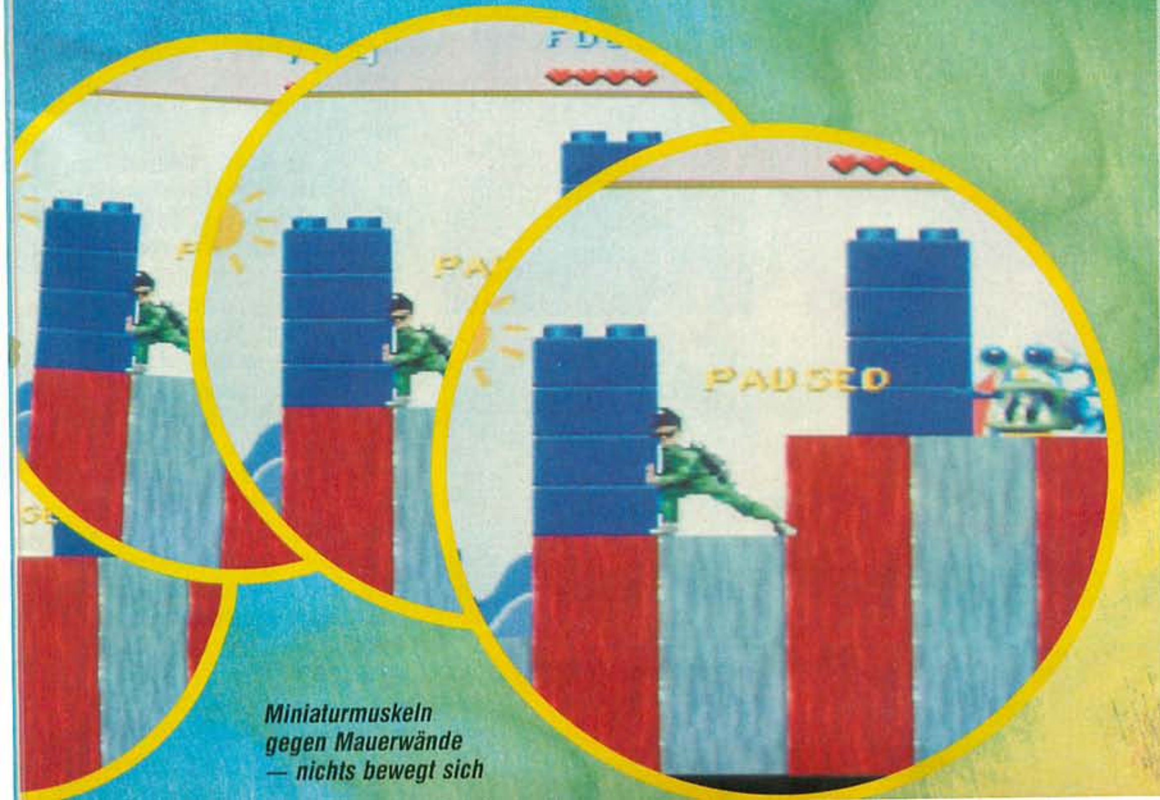


...hilft eine Feder aus.

Am Paragleiter könnt Ihr den Gegnern nur ausweichen — Kontakte vermeiden



In der Seifenblase steigt Ihr auf



Miniaturmuskeln gegen Mauerwände — nichts bewegt sich

Kanonensalven von der Bildfläche räumt. Aufeinandergestapelte Legosteine können Euch nach links ins Abseits drängen — schießt Ihr die Segmente nicht rechtzeitig ab, verliert Ihr ein wertvolles Leben. Nach Beenden der Panzertour muß sich Harley wieder aus eigener Kraft fortbewegen und auf sein mitgeführtes Waffenarsenal verlassen. Mit Heftzwecken, Klebeband, Murmeln, Nägeln und Chinakrachern — über die Links- und Rechtstaster wechselt Ihr die Bewaffnung — eröffnet Ihr das Feuer auf Eure Widersacher.

Durch einen klingelnden Sprung auf Rezeptionsglöckchen markiert Ihr den aktuellen Ausgangs- bzw. Rücksetzpunkt. Außer mutierten Insekten treiben stieläugige Vielfraße, hüpfende Kastanienschalen, großmäulige Ameisenhorden und nur im Wasser herumfleuchende Zitteraale Ihr Unwesen in der Villa des abgedrehten Wissenschaftlers. Im Badezimmer unternehmt Ihr Euren ersten Unterwassertrip: Sobald Harley untertaucht blendet sich am oberen Bildschirmrand ein Sauerstoffvorrat ein — ohne das Einsammeln von Luftpaketen ertrinkt Eure Spielfigur. Um wieder aus der glattwandigen Badewanne herauszukommen, packt Harley seine Saugpfropfen aus und pappt sich so die Keramikfläche hinauf. Oben angekommen steht ihm ein weiterer Aufstieg bevor: Eingehüllt in eine Seifenblase geht's die Kacheln entlang in schwindelerregende Höhen. Aber Vorsicht! Die hauchfeine Blase platzt bei der leichtesten Berührung und Ihr landet erneut im lauwarmen Naß der Badewanne.

Nach erfolgreichem Durchqueren eines kistenüberfüllten Lagerraums steht Ihr dem ersten Obermotz gegenüber. Der unsympathische Bursche mit der verwarzten Troll-Nase ist nur an den Beinen verwundbar. Unter ständigem Hagel von Briefwaagengewichten — zehn Gramm — ballert Ihr was Euer Munitionsvorrat hergibt auf die Fortbewegungsorgane des Unholds.

Der Raketenrucksack hat leider einen sehr hohen Kerosinverbrauch, deshalb kommt Ihr nur selten in den Genuß NASA-mäßiger Ausflüge. Energiesparender und umweltfreundlicher ist der Paragleitschirm — an ihm segelt Ihr gemächlich in klaffende Schluchten hinunter.

"Harley's Humongous Adventure" hält die Lachmuskulatur des Spielers in Bewegung. Jede Figur wurde mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und animiert. Das Jump'n'Run soll laut Herstellerangaben kurz nach der Jahreswende erhältlich sein. *pa*

BEST OF THE BEST



Das Bildschirmgekloppe **Best of the Best** entstand in Frankreich, wo sich Kick-Boxen reger Publikumsbeliebtheit erfreut. Kick-Boxen ist ein Vollkontakt-Kampfsport und erlaubt so nahezu alle Schläge und Tritte. In Deutschland können sich bisher nur Empfänger einiger Sportkanäle am blutigen Gekloppe erfreuen – obwohl es mittlerweile in jeder Großstadt eine Kick-Boxen-Schule gibt, wird sich das Geprügel hierzulande wohl nicht so schnell etablieren.

Zumindest in den vorliegenden Konsolenversionen bleiben uns extrem derbe Szenen erspart: Als **Best of the Best** vor zirka zwei Jahren als "Panza Kick Boxing" für populäre Heimcomputer erschien, galt es als eine der ernsthaftesten Kampfsportsimulationen – Street Fighter und Fatal-Fury-Spezialisten müssen umdenken, denn mit überzogenen Techniken und übermenschlichen Tricks wird nicht gekämpft. Für die Umsetzungen auf Super Nintendo, NES und Game Boy hielten sich die Entwickler des französischen Softwarehauses Loriciel an die Vorlagen, und nur die Grafik wurde der jeweiligen Hardware angepaßt.

Kick-Boxen ist die härteste Sportart der Welt: Wenn sich schmächtige Kampfsportler die Birne weichklopfen, finden's zumindest ästhetische Gemüter wenig erbaulich. Nintendo-Sportler bleiben echter Schmerz, Schweiß und Blut erspart.

▲ Viele Bewegungen, flüssige Animationen: Panza Kick Boxing ist mehr Simulation als Actionspiel.

Wer im Kampf bestehen will, muß zuvor hart trainieren

Schlag auf Schlag: Auch auf dem Game Boy geht's hart zur Sache 1.

Ihr erhaltet zu Beginn des Spiels einen Fighter, den Ihr durch 15 Kämpfe zum Weltmeistertitel führen müßt. Alle Kick-Boxer unterscheiden sich durch Ihre Werte für Stärke, Ausdauer und Reflexe – seid Ihr mit Euren Fähigkeiten nicht zufrieden, könnt Ihr die Werte im Traininscenter aufpeppen. Danach geht's in den Ring, wo zwei Scheinwerferleuchten Eure (schnell sinkende) Kondition anzeigen. Wie bereits angedeutet, dürft Ihr sowohl boxen, als auch treten – nur zu Beginn des Kampfes wenn Eure Kondition noch auf voller Höhe ist, stehen Euch auch spektakuläre Schläge zur Verfügung: Aus der Drehung oder gar mit dezentem Sprung. Seid Ihr physisch angeknackst, bleiben Euch immer noch ein gutes Dutzend verschiedener Hacken, Geraden und Fußkicks, um Euren Gegner auf die Matte zu befördern. Der anwesende Ringrichter ist auf beiden Augen blind und schreitet nur ein, wenn Ihr Euch in Ringerstellung miteinenader verkeilt habt.

Neben der Action im Ring, bietet Best of the Best eine Menge Optionen und Statistiken: Ihr könnt die Preisgelder oder Trophäen Eurer Gegner abrufen, drei verschiedene (auf dem Game Boy ist's nur einer) Trainingskurse absolvieren, am lebensgefährlichen Kumate-Wettkampf teilnehmen oder Euch einen Computer-Fight als Zuschauer zu Gemüte führen. Ein Zweispielermodus wurde ebenfalls in alle drei Nintendo-Versionen integriert. In Form eines Paßworts könnt Ihr Eure Kämpfer auch abspeichern oder zu einem Freund mitnehmen. Dieses Jahr müßt Ihr Euch jedoch noch zurückhalten: **Best of the Best** wird erst Anfang nächsten Jahres in die Fachgeschäfte wandern.

WINNIE FORSTER



Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY
Cowabunga
Hey, Kids! Heizt der Zerhackmaschine Shredder die Bude ein. In unserer Turtles-Serie.
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
NEU!
Neu!
Debut der Reptilien im Super NES
4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.
Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ... Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.
Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlagt Flick-Flacks, Saltos, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.
8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
FALL OF THE FOOT CLAN
Tierischer Zoff im GAME BOY
Die vollautomatische Zerhackmaschine, Shredder, schlägt zu. Der Boß des Foot Clans will den Turtles an den Kragen. Volle Action in gefährlichen Gegenden Manhattans: dem Verkehrsstau, der Müllhalden-Schlucht, dem Technodrom-Turm ... Für VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Von der Animation der Spielfiguren über die großen Endgegner bis hin zu den atmosphärischen Hintergründen stimmt einfach alles."
5 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY
TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
It's Pizza-Time. Das Grundnahrungsmittel jeder Schildkröte!!! Das gibt Kraft zum Skateboarden, Springen, Klettern, Surfen und Kämpfen.
VIDEO GAMES 1/92 meint: „Hut ab! ... Turtles 2 ist in der Gestaltung der Levels ... abwechslungsreich und wohl durchdacht." Ausgezeichnet als 81% Spielspaß. VIDEO GAMES CLASSIC.
Play Time 4/92: „... fabelhafte Intro ... Starke Musik und stimmungsvolle Grafiken ... und sehr schön digitalisierte Sprachausgaben."
CLASSIC
6 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Die Turtles im NES: der Shredder-Schreck
Die Panzer-Freunde machen Shredder die Hölle heiß. Sie müssen auf Teufel-komm-raus ihre Freundin April aus seiner Gewalt befreien. Denn Shredder will April einer Gehirnwäsche unterziehen. Sie soll „freiwillig" Mitglied seiner bösen Bande werden. 5 Terror-Level warten auf Dich.
5 Level
Für 1 Spieler
System: NES
TURTLES II
THE ARCADE GAME
700 Turtles-Fänger im Nacken. Du spürst ihren heißen Atem. Keine Zeit zum Pizza essen!!! Wehr Dich. Das Spiel im Test von POWER PLAY 11/91: „Turtles II sieht mit seinen bunten ... beeindruckend großen Sprites nicht nur erstklassig aus ... Der Sound stimmt, der Zwei-Schildkröten-Gleichzeitig-Modus erfreut, und viele kleine Gags, Sprechblasen und Zwischenbilder heben Motivation und Laune."
Und: „... technisch kann man's kaum besser machen."
Urteil: gut
79% Spielspaß.
8 Level
Für 1–2 Spieler
System: NES
POWER PLAY
KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY
BACK FROM THE SEWERS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
THE ARCADE GAME
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
PALCOM SOFTWARE

NEO-GEO

Bis vor kurzem herrschte Flaute im Neo-Geo-Lager, nach einer Automatenmesse in Japan bläst jedoch ein frischer Spielewind. Wir verraten Euch, was es Neues gibt…



Art of Fighting mit "lebensgroßen" Figuren

Neo-Geo-Club

M & B, der offizielle Neo-Geo-Generalimporteur für Deutschland will in Kürze einen Neo-Geo-Club gründen. Für 99 Mark im Jahr bekommt Ihr kostenlos DIN-A4-Poster von neuen Spielen und eine Clubkarte zugeschickt. Ein bis zweimal im Jahr steigt eine große Fete, auf der eine Spielemeisterschaft ausgetragen wird. Dem Gewinner winkt ein Neo-Geo. Außerdem bekommen die Mitglieder sämtliche Promotion-Artikel, wie Mützen, Poster, Aufkleber und Taschen vergünstigt. Telefonkarten mit Motiven verschiedener Spiele sind ebenfalls geplant.



Auf der größten Automatenmesse der Welt, der JAMMA-Show in Tokyo, gab es viele interessante Neo-Geo-Produkte zu sehen. SNK präsentierte die neuen Spiele an unzähligen Neo-Geo-Spielautomaten und auf einer gigantischen Monitorwand. Am dichtesten umdrängelten die Schaulustigen die *Street-Fighter-2*-Clones **World Heroes** (Vorstellung in der letzten *VIDEO GAMES*) und **Art of Fighting**. SNK selbst will den *World Heroes* das Wasser abgraben und stürzt sich erneut ins Handgemenge. Das 106-MBit-Modul plaziert sich dank technischer und spielerischer Qualitäten noch vor dem Alpha-Prügelspiel: Die Figuren sind fast bildschirmgroß und besser animiert als bei *Street Fighter 2*. Sie können wie bei *Fatal Fury* in die Tiefe des Bildschirms laufen und werden entsprechend verkleinert. Wie bei *World Heroes* ist der Hintergrund animationslebendig: Nebel kriecht auf dem Boden um die Beine der Kämpfer und auf dem Flugzeugträger bläst Wind durchs Haar der Prügelhelden. Da alle vier Feuerknöpfe in Betrieb sind, macht *Art of Fighting* auch spielerisch eine gute Figur. Das Beat'em up soll rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen, den Test gibt's in der nächsten Ausgabe. Vor der Veröffentlichung des Spiels in Japan wird übrigens ein einstündiges Video mit Spieledemo erscheinen. Neben einer "richtigen" Fußballsimulation (kein Zukunftsgebolze im Sinne von *Soccer Brawl*) stehen noch einige Überraschungen für Prügelspielfans auf dem Programm von SNK – u.a. soll **Sengoku 2** erscheinen. Das für Oktober geplante **View Point** können wir Euch leider noch nicht vorstellen: Auch dieses Weltraum-Ballerspiel startet erst Weihnachten zu seinem Flug durch faszinierende 3-D-Landschaften mit abgedrehten Gegnern.

ANDREAS KNAUF



Natürlich gibt's auch Sonderwaffen



Ken-Verschnitt gegen den "harmlosen" Endgegner



Mit Guiles Bruder auf dem Flugzeugträger

Messeneuheiten

Titel	Genre	Hersteller	Erscheinungstermin
Art of Fighting	Beat'em up	SNK	Dezember
Sengoku 2	Beat'em up	SNK	1993
Soccer	Sport	SNK	1993
View Point	Shoot'em up	Sammy	November

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Tel.: 0211 / 13 19 79



Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: München
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
069/613282	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
688 Submarin Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Buck Rogers	139,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Maste jap.	99,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Titel	Preis
Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Arcade Smash Hits	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
California Game	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danan	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoulsn'n Ghosts	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Monaco GP 2	79,95
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95

Abb 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf • Wallstraße 21

Titel	Preis
Pacmania	101,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Kick Off	102,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
Terminator	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wimbeldon	105,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

Titel	Preis
Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N'Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

SEGA GAME GEAR

Titel	Preis
Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO

Titel	Preis
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flinstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

GAME BOY

Titel	Preis
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

Titel	Preis
Turn and Burn	67,95
Teenage Mut. H. Turt	64,95
The simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Titel	Preis
Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Rampart	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Spiele - Konsolen + Zubehör

SEGA MASTER

Artikel	Preis
Sega Master System II + Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95

SEGA MEGA

Artikel	Preis
Action Replay	149,00
Master Convertor	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Artikel	Preis
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzt.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

Artikel	Preis
NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithtgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
Super NES	319,00

GAME BOY

Artikel	Preis
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Artikel	Preis
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95



Die herbstliche Softwareflaute: Vor dem Weihnachtsgeschäft holen die Hersteller tief Luft und lassen *den Spieler* mit seinen Joypads nahezu allein.

Momentan sieht's für die Engine nicht rosig aus: Es erscheinen wenige Neuheiten und nicht ein einziger Knaller. Um so ausführlicher können wir uns nun mit den Softwareankündigungen fürs Weihnachtsgeschäft beschäftigen. **Wings of War** ist die neuste Produktion aus dem Haus Hudson Soft. Zusammen mit den Jungs von RED haben die japanischen Spielemacher ein grafisch opulentes CD-Ballerspiel programmiert. Laut Hudson Soft soll's noch in diesem Monat fertig werden. Mit der CD-Fortsetzung eines Kultrollenspiels spricht Software Heaven die Fantasyfreaks an: In **Dungeon Master: Thereon's Quest** steuert Ihr Eure vierköpfige Party durch düstre Labyrinthe an fürchterlichen Tieren und Monstern vorbei. In die gleiche Richtung geht NECs neues CD-Adventure **Monster Maker**. Wer sich nicht von japanischen Schriftzeichen in die Flucht schlagen läßt, sollte an diesem *Zelda*-Verschnitt mit wunderschönen Zwischenbildern Gefallen finden. Handgreifliche Action verspricht das neue Wrestling-Spiel von Sportexperten Human. **Legend Bout** ist ein weiteres Spiel in der erfolgreichen Wrestling-Reihe des Herstellers. Grafisch macht's nicht viel her, dafür soll's spielerisch begeistern.

ANDREAS KNAUF

Turbo-Duo: Symbiose aus PC-Engine und CD-ROM

Turbo-Duo

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest wird in den USA die amerikanische Version der PC-Engine Duo veröffentlicht. In Japan kostet die Kombination aus PC-Engine und CD-ROM-Laufwerk knapp 900 Mark, in den Staaten soll sie für weit unter 500 Mark verscheuert werden. Bei uns wird sie im Import 500 bis 600 Mark kosten und unter anderem von Fandango und CWM angeboten. Die Import-Duo schneit mit Color-Booster (verbesserte Bildqualität) und Japanadapter (japanische Karten funktionieren) ins Haus. Eine Spiele-Compilation ist gleich mit dabei: Voraussichtlich befinden sich das brillante Ballerspiel *Gate of Thunder*, die Rollenspiele *Y's 1 & 2*, das Jump'n'Run *Bonk's Revenge* und das 5-Spieler-Abenteuer *Dungeon Explorer* in der Verpackung. Andere CDs gibt's schon ab 50 Mark, Cards ab 40 Mark. In der nächsten *VIDEO GAMES* werden wir Euch einen Überblick über die besten US-Titel für Turbo-Duo und Turbo-Grafx geben.



Super Darius 2 ist Taitos neues Grafikepos

Graue Maus

Lemmings, *Marble Madness* und *Sim City* haben eines gemeinsam: Alle drei sind für die PC-Engine geplant. Um Euch die Steuerung zu erleichtern, gibt's ab November eine Maus im Japanhandel. Zum Preis von umgerechnet 60 Mark bekommen die Fans des grauen Steuertierchens ein formschönes Exemplar mit vier Buttons: Zwei obenauf, zwei seitlich.



Wrestling-Freunde kommen bei Legend Bout auf Ihre Kosten

Ballern pur: Wings of War kommt noch vor Weihnachten auf CD-ROM.

Hübsche Zwischenbilder bei Monster Maker von NEC


HARDCORE-
TRILGUN RIPPLE OPTIO



Explodierende Körper im Hyperraum, Cybersex im siebten Spielehimmel: Zumindest inhaltlich wird das Videospiel erwachsen. Denn jugendfrei ist längst nicht mehr alles, was 1992 in den Modulschacht wandert. Jan Barysch und Winnie Forster berichten.

Hüpfende Marios und kecke Toons sind hierzulande noch die Stars der interaktiven Bildschirmwelt. Doch in Japan ziehen die Entwickler bereits andere Seiten auf und präsentierten Spiele, die in Deutschland (vor)schnell das Prädikat "Jugendgefährdend" erhalten würden. Dabei zelebriert das Videospiel nur das, was andere Medien seit Jahren vormachen. Ohne Gewalt und Splatter, Sex und Gore blieben die Kinosääle leer. Ohne den gigantischen Menschenverschleiß in Filmen wie Total Recall, Aliens oder Robocop 2 wären die meisten Großproduktionen mehr Flop als Top. Derbe Gewalt und provokanter Sex verkaufen sich und dafür fliegen moralische Bedenken schnell über Bord.

Sieht man von reinrassigen Gewaltorgien wie *Splatterhouse* oder *Alien 3* ab, enthalten schon viele Spiele dezenten Zündstoff: Nur wer genau hinsieht, bemerkt spritzendes Blut in *Street Fighter 2* oder überdimensioniert Phalli in *Gynoug*. Letztendlich bleiben nur wenige Spiele vom Makel der sogenannten Jugendgefährdung verschont — "harmlose" Helden wie Mario und Zelda müssen sich dafür in den (unlizensierten) Comicstrips der japanischen Fachpresse manch derben Spaß gefallen lassen.

Auf den folgenden Seiten werfen wir nicht nur einen Blick auf die typischen Vertreter der "abseitigen" Videospielszene, sondern outen auch Spielszenarios, die auf den ersten Blick harmlos erscheinen. Das gesammelte Material konnte die folgenden Seiten jedoch nicht fassen — so bleibt für Eure Spieleraugen noch viel Provokantes zu entdecken.

GAMES



SPLATTER...

Die moderne Hardware macht's möglich: Das Videospielmonster von heute steht seinen altgedienten Leinwand- und Comicvorbildern in Sachen Gräulichkeit in nichts mehr nach. Abgedrehte Spielentwickler mit einem Faible für Horror (und der brutalen Abart "Splatter") können mittlerweile aus dem vollen schöpfen: Blut und Innereien spritzen in Hunderten von Farben und pixelgenau arrangiert über den Bildschirm, originalgetreu gezeichnete Köpfe trennen sich vom Rumpf und rollen — streng nach physikalischen Gesetzen — durch die Levels, Schwerter schneiden, Keulen zermanschen. Dazu servieren die Akustikspezialisten digitalisierte Schmerzenschreie und andere Genre-typische Soundeffekte. Apropos Genre-typisch: Der japanische Videospielhorror entnimmt bis heute seine Anregungen aus den B-Movies des Roger Corman oder aus jeweils aktuellen Kinoknallern. Die Leinwandschocker "Alien", "Terminator" und "Hellraiser", sowie die italo-amerikanischen "Zombie"-Filme hatten auf japanische Kreative den größten Einfluß. Viele der einst als jugendgefährdend eingestuften Filme gelten mittlerweile auch hierzulande als Kunstwerke — vielleicht können sich die entsprechenden Modulgegenstücke und Hommagen in einigen Jahren über eine ähnliche Huldigung freuen.

Neben dezenten Gewaltdarstellungen, die es in fast allen Actionspielen gibt, sind echte Splatter-Spiele in Deutschland selten. Hart sind u.a. die aktuellen **Alien**-Interpretationen (Außerirdische mißbrauchen Eure Kameraden als Brutkästen — dafür zerlegt Ihr sie mit Flammenwerfer und Schnellfeuerwumme), Science-fiction-Prügelspiele wie **King of Monsters** (an japanische Godzilla-Filme angelegt, zerreißen sich Ungeheuer mit Fangzahn und Todesklaue) und natürlich **Splatterhouse**. Letzterer Titel war eine Persiflage der amerikanischen "Freitag der 13."-Filme und ursprünglich als Spielautomat konzipiert. Sowohl die Umsetzung für die PC-Engine, als auch die Mega-Drive-Version (**Splatterhouse 2**) werden in Deutschland nicht offiziell vertrieben.

Harmlosere Horrorspiele (im Stil des oben zitierten Roger Corman) gibt's auch: Vor allem die **Ghost'n' Goblins**-Spiele von Capcom fangen die schaurige Spukschloß- und Friedhofatmosphäre der Filmvorbilder vortrefflich ein. Im atmosphärisch ebenfalls gelungenen **Castlevania** treten schließlich auch die letzten Schock- und Horrorelemente gegenüber hüpflastiger Action zurück.

Bio-Mechano-Mutation in Agonie: Gynoug (oben)



Kultspiel unter den Brutalo-Titeln: Das spielerisch Schwache gibt's nur im Import.





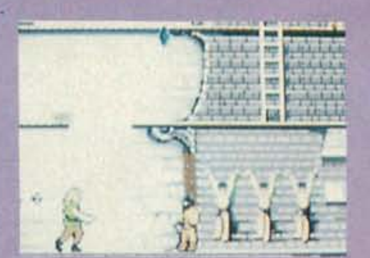


Alien 3 gibt's für Master System und Mega Drive; Predator (unten) wird hierzulande nicht erscheinen.









Mensch gegen Mensch, Mensch gegen Monster, Monster gegen Monster: Auf allen Konsolen geht's zur Sache.

Im klassischen Billighüpfspiel Dark Castle werden Sprites mit der Peitsche gefoltert

SEX...

Im japanischen Videospiel sind Frauen und Sex ein und dasselbe Thema: Nur wenigen Heldinnen der Konsolenszene ist's gestattet, anständig bekleidet ihrer Arbeit nachzugehen. Selbst wehrhafte Pixel-Frauen (wie z.B. der **Street Fighter 2**-Star Chun Lin) haben sich sexy zu kleiden, bevor man sie auf den Spieler losläßt. Auf japanischen ROMs herrscht folgende Kleiderordnung: Die Beine frei, der

Eindeutige Symbolik

Busen bedeckt — tiefere Einblicke gibt's in hektischen Bildschirmmomenten, wenn der Rock ein paar Zentimeter verrutscht oder der Schleier sich für ein Sekündchen lüftet.

Neben der erwähnten Chun Li sind in Japan zwar noch andere weibliche Helden im Einsatz, meist spielen die Mädels aber das Opfer — dieses Grundschema läßt sich ohne Abstriche auch auf westlichen Märkten verkaufen. Auch bei der Frau in der Rolle des Opfers orientieren sich die Entwickler an amerikanischen B-Movies und Horror-Comics. Man findet die Mädels gefesselt und geknebelt, im tiefsten Verließ angekettet oder in den Klauen geifernder Endmonster. In japanischen Computerspielen geht's noch härter zur Sache als bei den Modulkollegen: Ein eigenes Spielgenre hat sich dort um sadistische Bösewichte und gequälte Frauen gebildet und nackte Haut gibt's meist in Ketten und Fesseln zu sehen. Weder die Sado-Variante, noch die harmloseren Erotikspielchen werden jedoch für Sega und Nintendo auf den deutschen Markt kommen — je nach Land und Markt gibt Nintendo Richtlinien an seine Lizennehmern, die Alkohol, Drogen oder Sex aus den Spiele auklammern. So müssen sich deutsche Spieler mit den neckischen Damen im Vor- oder Abspann begnügen — oder **Parodius** spielen, wo sich als End"monster" auch attraktive Frauen tummeln.

Oben: Szenen aus japanischem Computerspiel



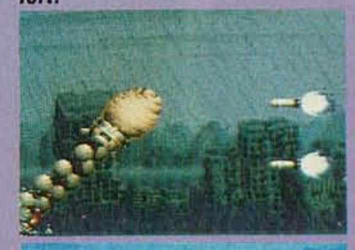
Frau im Spiel: Oben ein Parodius-End"monster" (sie schmeißt mit Babies, Ihr schießt sie ab), weibliches Opfer aus Mutation Nation, und schönes Beiwerk auf dem Mega Drive (links).



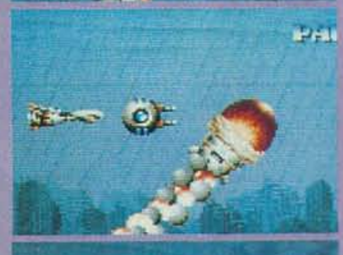


Kämpferinnen: Oben Chun Li in Zivil, rechts Sportlerinnen der WWWA (Mega Drive) in Aktion

Eindeutige Symbolik in Last Resort (Neo Geo): Ein Mittelgegner taucht von schräg unten auf, entblöst seinen Kopf und wird in kleine Spermien zerballert.









BTX ♯

GALAXY

Magnum Set	379.-	Infrarot 2 Player	99.-
Action Replay Pro	149.-	Afterburner 3 CDj	139.-
Alien 3 e	119.-	Aquatic Games e	119.-
Atomic Runner e	109.-	Chuck Rock d	119.-
Crying j	99.-	Double Dragon e	109.-
Dragons Fury e	109.-	Desert Strike e	99.-
EA Hockey d	89.-	Europ.Club Socc.d	119.-
Ev. Holyfield e	99.-	F-1 Hero j	79.-
Galahad e	109.-	Green Dog	109.-
Jennifer Capriati e	119.-	John Madden 2 e	99.-
Kid Chameleon e	99.-	Ninja Gaiden j	109.-
Olympic Gold j	79.-	Predator 2 e	119.-
Rom.o.3 Kingd. e	129.-	Quackshot j	69.-
Super Monaco 2 j	79.-	Super SmashTV e	119.-
Tazmania e	99.-	Terminator e	119.-
Turbo Out Run j	49.-	Thund.Storm CDj	139.-
USA Team Bask.	119.-	War.o.Etern.Sun e	129.-
Wonderboy V e	119.-	Winter Challenge e	69.-

MEGA DRIVE

Aleste CDj	139.-
LHX Att.Chop.	129.-
Lemmings e	109.-
NHLPA e	119.-
Rampart e	109.-
Sonic 2 ab Novemb.	
Wond.dog CDj	139.-

Super NES us	299.-	Super NES d	349.-
XE1-SFC Joyst. j	229.-	Capcom Fightst.j	199.-
Stealth Joyst. e	89.-	Ascii Joypad e	59.-
Angler Joypad e	55.-	Joypad SN Pro e	59.-
Universal Adapt.	49.-	Datel Univ.Adapt.	59.-
Action Replay Pro	149.-	Adv.Milit.Comm.j	159.-
Actraiser e	139.-	Addams Family e	129.-
Axelay j	149.-	Castlevania 4 d/e	129.-
Dino City e	139.-	F Zero d	109.-
Final Fant.Leg.2 e	149.-	Final Fight e	129.-
Ghouls' n Ghost e	129.-	Golden Fighter e	149.-
Gunforce j	149.-	Legend o.Zelda e	139.-
Lemmings e	129.-	Parodius j	149.-
Pilotwings e	129.-	Prince of Persia j	149.-
Robocop 3 e	139.-	Space Megaf.e	139.-
Spankys Quest e	129.-	Streetfighter 2 j	199.-
Sup. Battletank e	139.-	Super Soccer d	109.-
Sup.Star Wars ab Nov.		WWF Wrestl. e	129.-

SUP.FAMICOM

Mario Kart e	149.-
Probotector d	129.-
Rampart e	149.-
Soulblazer e	149.-
Streetfight.2d	169.-
Sky Mission j	149.-
T.M.N.T.4 d	129.-

Alien 3 e	75.-	Chuck Rock e	75.-
Batman j	59.-	GG Shinobi	49.-
Marble Madness e	75.-	Master Gear	39.-
Olympic Gold d	79.-	Prince o.Persia e	75.-
Spiderman d	75.-	Sonic j	59.-
Super Kick Off d	79.-	Wonderboy 2 d	79.-

GAME GEAR

Monaco GP2 e	69.-
Sup.SmashTV e	69.-
Wimbledon e	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Burning Fight	279.-	Cyberlip	229.-
Fatal Fury	319.-	King Monsters 2	299.-
Last Resort	329.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
In Kürze: Viewpoint		Art of Fighting	

NEO GEO

Androdunos	299.-
World Hero	449.-
Ninja Comm.	299.-

Lynx 2	199.-	Basketbrawl	79.-
Batman	79.-	Casino	75.-
Chequered Flag	75.-	Hydra	75.-
Ice Hockey	75.-	Kung Food	75.-
Quix	75.-	Rampart	75.-
Stun Runner	75.-	Toki	75.-

LYNX

NFL Football	79.-
Pinball Jam	79.-
Steel Talons	79.-

Action Replay Pro	129.-	Bionic Comm.e	69.-
Blades o.steel e	49.-	Boulder Dash d	59.-
Boxxle 2 e	69.-	Double Dragon 3 e	69.-
F1 Spirit d	69.-	Final Fant.Adv.e	69.-
Final Fant.Leg.2 e	69.-	Handy Boy e	89.-
Hudson Hawk e	49.-	Kirbys Dream e	69.-
Knights Quest e	69.-	Parodius d	75.-
Probotector d	69.-	Soccermania e	49.-
Spiderman 2 e	69.-	Spy vs Spy e	69.-
Star Trek d	69.-	Star Trek e	49.-
T.M.N.T.2 e	49.-	Tiny Toons d	69.-
Toxic Crusaders e	69.-	WWF Superst.2 e	69.-

GAMEBOY

Castlevania 2 d	69.-
Final Fant.3 e	79.-
Nemesis 2 d	69.-
Track & Field d	69.-
Ultima e	79.-

PC Engine j	299.-	PC Engine LT j	1499.-
PC Eng.Monitor	1099.-	Turbo Duo e	649.-
Alzadick SCj	59.-	Baby Joe SCj	99.-
Bomberman e	119.-	Builder Land j	99.-
Cocolon Cj	119.-	Daviscup Ten.SCj	99.-
Devil Crash e	119.-	Dung.Master SCj	119.-
Gekisha Boy j	119.-	God Panic SCj	119.-
J.B.Harolds	119.-	Kiaidan 00 SCj	119.-
Kick Boxing SCj	99.-	Lords o.t.Ris.Sun	119.-
Neutopia 2 e	119.-	Parasolstars e	119.-
Power League 5 j	119.-	Sherl. Holmes Ce	119.-
Slime World SCj	119.-	Jap.-US-Adaptor	49.-

PC ENGINE

Power Sports j	119.-
Ranma 1/2 SCj	119.-
Soldier Blade j	119.-
Shapeshift.SCj	119.-
Star Mobil Cj	119.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefon:089/7470689
Telefax:089/7698024, Btx: * Galaxy ♯
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70



...und TOD

Gestorben wird im Videospiel viel und vielfältig: Leuchtet schließlich das Game Over, hat allein der Spieler ein halbes Dutzend Bildschirmleben im Lasergetümmel oder im fallengespickten Labyrinth verloren. Mitleid sollte man mit dem Bildschirmhelden trotzdem nicht haben: Bevor er endgültig den Löffel abgibt, mußten Hunderte von computergesteuerten Wesen das Leben lassen. Verbrannt, atomisiert und weggebeamt: Neben dem stillen Massensterben in Weltall und in Fantasy-Gewölben, gibt's auch die ironische Variante, in der der Held zum komischen Schlächter wird: Im englischen Kultspiel **Populous** (gibt's für nahezu alle Sega- und Nintendo-Konsolen) spielt Ihr einen Gott und vernichtet Eure Feinde durch Vulkanausbrüche, Erdbeben und tückische Sumpfplage. Ganze Völker vergehen in einer Spielstunde vor dem Auge des Joypad-Regenten. Besonders beliebte Mittel zur Sprite-Dezimierung sind der Kreuzritter (ein "strahlender" Recke, der mordend und brandschatzend durch die Landschaft zieht), eine Sintflut (dann schwimmen alle Bewohner der Welt verzweifelt gegen die Strömung) oder die allesvernichtende Apokalypse. Mit diesem Massengemetzel endet jede Populous-Partie.

Auch ein zweiter Klassiker der europäischen Spielentwicklung bietet neben einer genialen Idee, humoristisch-gewagte Sterbeszenen. Wer die **Lemmings** steuert, muß mit Hunderten von Toten und Vermißten rechnen. Die putzigen Wuschelköpfe werden auf ihrem Weg verbrannt, zerdrückt oder gesprengt. Die meisten Lemminge beenden Ihr Leben jedoch mit einem Sturz in die Tiefe und einem gurgelnden Platschen. Beseitigt der Populous-Spieler mit einem Knopfdruck oft Dutzende von niedlichen Sprites, geht's bei Lemmings noch gnadenloser zur Sache: Auf Wunsch sprengt sich ein Lemming für die gute Sache (und mit einem verzweifelten "Oh, No!") selbst in die Luft. Ist der Spieler frustriert, treibt er all seine Spielfiguren in den Suizid: Bis zu hundert der braven Wuschelköpfe verteilen sich dann in einer gewaltigen Pixel-Explosion über den Bildschirm.

Während bei allen Videospielen Wert auf die Darstellung der Sprite-Exitus gelegt werden (einige Monster verpuffen, andere zerfallen, ein Held explodiert, der fällt einfach plumb auf die Nase — und bleibt liegen), gibt's einige Spiele, bei denen ein Großteil des Spielspaßes auf die vielfältigen Arten des Ablebens zurückzuführen ist: Der **Prince of Persia** ist zumindest zu seinen Feinden fair, denn im gleichnamigen Spiel beißt meist nur er ins Gras. Der Tod kommt schnell und unerwartet: Eine lose Bodenfliese zerbricht und schon endet (zwei Stockwerke tiefer) das Leben des Helden. Ein falsch kalkulierter Sprung, und der Prinz hängt in einer mörderischen Falle. In Persien sterben die Konsolenbesitzer (das Spiel wurde für fast alle Geräte umgesetzt) tausend Tode. **The Immortal** ("Der Unsterbliche") ist paradoxerweise ebenfalls für seine ausgefallenen Abgänge berühmt. Für die Tatsache, daß er seine Feinde mit dem Zauberstab enthauptet, in zwei Teile spaltet oder vom Erdboden hinwegsprengt, büßt er mit Todesarten, die jeder Beschreibung spotten.

Wie viele Animationsphasen seit "Space Invaders" auf das Thema Tod verwendet wurden, läßt sich heute nicht mehr schätzen: Zumindest im Spiel sind Leben und Tod gleichberechtigt.

Endstation Heldenfriedhof: Alle Spiele der Ghosts'n'Ghouls-Serie beginnen dort, wo das Menschenleben endet (rechts). Unten seht Ihr einen Populous-Kreuzritter in Aktion — zurück bleiben nur Ruinen.











Videospiel-Sprites sterben tausend Tode: Fenstersturz in Predator (Mega Drive; oben), Massensuizid der Lemmings (rechts oben), gefällter Bösewicht in Mutation Nation (rechts) und abgeschossene Last-Resort-Piloten im freien Fall — aber ohne Fallschirm (unten).

Der Held als Täter (oben: Immortal mit vergifteten und erschlagenen Feinden) und als Opfer: Der Prince of Persia scheitert am Wächter







Gewalt und Sex regieren im Videospiel — was ängstliche Eltern und Pädagogen schon immer wußten, wird durch die Praxis bestätigt. Na und? Im Film meucheln und prügeln Stallone, Schwarzenegger und Willis ("früher" gab's statt Arnie John Wayne und andere), im Fernsehen buhlen blanker Busen und weiche Kickboxer-Birne um die Zuschauergunst, in der Literatur wird seid jeher fleißig gestorben und geliebt... um was soll's in einem neuen Medium (das inhaltlich auf den Vorgängern aufbaut) also sonst

NACHBEMERKUNG: SOFTWARE ZUR ZEIT

gehen. Wie Regisseure, Autoren und Comiczeichner, Journalisten und Publizisten liefern auch die Spieledesigner das, was der Kunde will — nicht umgekehrt. Ab und zu schreitet die Bundesprüfstelle mit einer Indizierung ein: Beim (noch) nicht etablierten Computer- und Videospiel erwischt's dann neben billigen Pornoshows (machen ca. 0.001 % der verbreiteten Software aus) und amateuerhaftem Nazidreck (Vertriebsweg: Schulhof) auch ernsthafte Geschichtssimulationen und trivialharmlose Actionorgien. Die Diskussion ist müßig und in ein paar Jahren vom Tisch. Bis dahin heißt's durchhalten und unterscheiden zwischen inhaltlich guten und miesen Spielen — nicht nur zwischen freizügig und prüde, gewaltlastig und friedlich.



Sado-Maso: Demolierter Held aus Street Fighter 2 und Schönheit in Ketten (auf einer fernöstlichen NES-Compilation erspäht)





Who's Who (Doppelseite 34/35): Sprite-Friedhof aus Parodius (1), Phallus-Endgegner aus Gynoug (2), Mädels aus Panic in Cobra City (3 bis 5), Splatterhaus-Held (6) und King-of-Monsters-Fight (7)





Ex-POWER-PLAY-Boß Anatol: "... der lockere Schulterschlenzer, dann dezent herumgewirbelt, dorthin wo's muffig riecht" (Final Fight).











Tierquälerei in Krusty's Funhouse (oben), brennende Pinguine in Parodius (darunter). Kondom als Mütze: Ausschnitt aus einem Mario-Comic des japanischen FAMICOM-TSUSHIN-Magazins (rechts).


EXTRA POWER
GAME GENIE
EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen
GAME GENIE ist echt genial: Einfach auf die Spielcassette stecken und zusammen in das Gerät schieben, und schon kannst Du - je nach vorhandenem Video-Spiel - :
in jeden Level einsteigen
ewig leben
höher und weiter springen
schneller laufen
und vieles mehr.
GAME GENIE ist NES-kompatibel und unterstützt über 80 der bekanntesten Video-Spiele.
Und im Begleitbuch findest Du etwa 1.000 Tricks und Level Codes, die Dich in null-komma-nix zum Meister der Video-Spiele machen !
INVENTED BY CODEMASTERS
GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt
EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE
Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90, Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen, Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf



Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super NES (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (Flashpoint) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den letzten sechs Video-Games-Ausgaben die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten.)

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Lemmings	Super Nintendo
2	⇧	Street Fighter 2	Super Nintendo
3	⇧	Probotector 2	NES
4	⇧	Bucky O'Hare	NES
5	⇧	Parodius	Game Boy
6	⇧	Battletoads	NES
7	⇧	Super Aleste	Super Nintendo
8	⇧	Thunder Force 4	Mega Drive
9	⇧	Lemmings	Mega Drive
10	⇧	Asterix	Master System

SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Streetfighter 2	Capcom
2	⇧	Zelda 3	Nintendo
3	⇩	Turtles in Time	Konami
4	⇩	Parodius	Konami
5	⇧	Super Probotector	Konami

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Spiderman	Flying Edge
2	⇨	Olympic Gold	U.S. Gold
3	⇨	Out Run Europe	U.S. Gold
4	⇧	Sonic	Sega
5	⇧	Crystal Warriors	Sega

MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Alien 3	Acclaim
2	⇨	Desert Strike	Electronic Arts
3	⇧	European Club Soccer	Virgin
4	⇨	Chuck Rock	Virgin
5	⇧	Wonderboy 5	Sega

MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Olympic Gold	U.S. Gold
2	⇩	Asterix	Sega
3	⇧	Lucky Dime Capers	Sega
4	⇧	Champions of Europe	Tecmagik
5	⇩	Wimbledon	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Super Mario Land 3	Nintendo
2	⇧	Bucky O' Hare	Konami
3	⇩	Castlevania 3	Konami
4	⇧	Elite	Imagineer
5	⇧	Dynablasters	Hudson

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Tazmania	Mega Drive
2	⇧	Super Monaco GP 2	Mega Drive
3	⇩	Olympic Gold	Mega Drive
4	⇩	Olympic Gold	Master System
5	⇩	Olympic Gold	Game Gear

GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Mickey's Dangerous Chase	Capcom
2	⇩	Megaman 2	Capcom
3	⇧	Kirby's Dreamland	Nintendo
4	⇧	Hudson Hawk	Sony
5	⇧	Turn & Burn	Absolute Ent.

LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Rampart	Atari
2	⇩	Batman Returns	Atari
3	⇧	Rygar	Atari
4	⇧	Klax	Atari
5	⇧	Steel Talons	Atari

USA

Platz	Trend	Titel	System
1	⇧	Final Fantasy 2	Super NES
2	⇩	Super Probotector	Super NES
3	⇧	Pilot Wings	Super NES
4	⇨	F-Zero	Super NES
5	⇨	PGA Tour Golf	Super NES

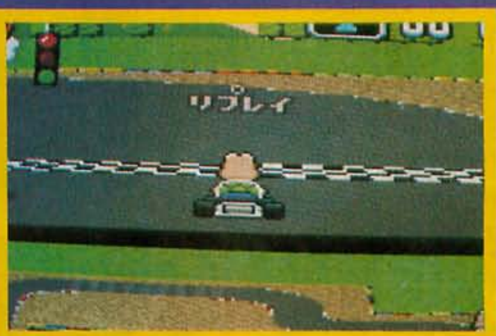


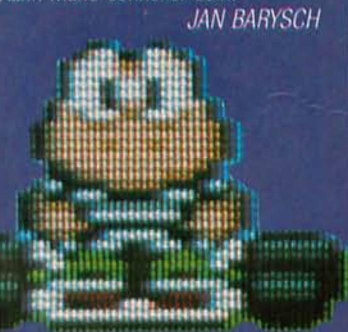


Ein gewohntes Bild: erster Platz für den Koopa-Trooper

Mit dem Extrapreis für schnuckeliges Aussehen und die beste Straßenlage verleihen wir unsere begehrte Auszeichnung **Sprite des Monats** diesmal an den Koopa-Trooper aus *Super Mario Kart*. Als treuer Vasall der stacheligen Schildkröte Bowser, die schon lange zu Marios Erzfeinden gehört, ist der Koopa-Trooper noch immer ein überzeugter Gegner Marios — in den engen Kurven der Kartstrecken darf er dem Jump'n'Run-König nun seinen glühenden Auspuff zeigen. Im Grand Prix ist Luigi sein härtester Gegner. Trotzdem wird der Klemptner vom Koopa-Trooper regelmäßig auf die zweite Stufe des Siegertreppchens verbannt. Nebenbei hält der Koopa-Trooper zusammen mit dem kleinen Pilzkopf alle Streckenrekorde. So braucht er z.B. für die erste Strecke nur 1 Minute und 9,03 Sekunden. Kann Mario schneller sein?

JAN BARYSCH



Der kleine Koopa macht von jeder Seite eine gute Figur



Aus vergangenen Tagen: Von Mario seines Panzers beraubt, üben die Koopa-Kumpels Rache.

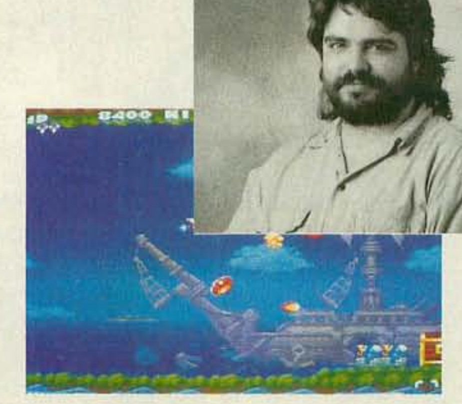
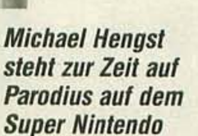
Ein Anfall von Schizophrenie? Koopa fährt gegen sich selbst.



Kurz vor dem Einschlag: Der Zweikampf ist verloren.

WERTUNGSWUT

In der *VIDEO-GAMES*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir die Spielmodule unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Michael Hengst steht zur Zeit auf Parodius auf dem Super Nintendo



Thunder Force 4 beschäftigt Action-Fan Martin Gaksch

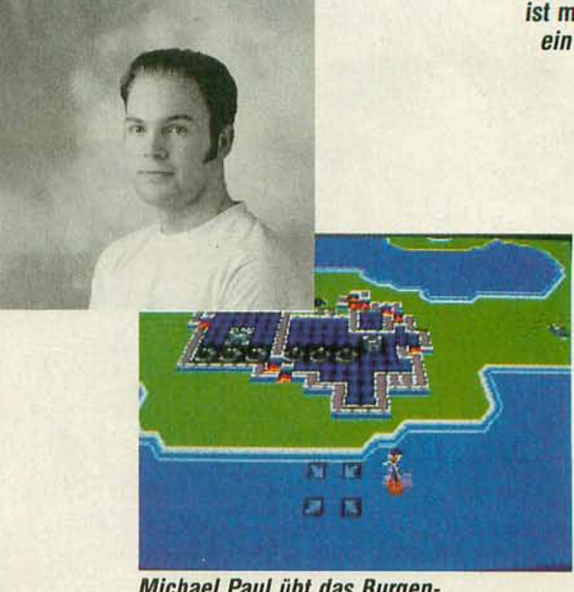
Jedes Spielmodul wird von uns nach einheitlichen Richtlinien kritisch und objektiv bewertet. Dazu steht ein achtköpfiges Team von erfahrenen Spieletestern bereit: Die Videospielfreaks, die Euch hier entgegenlächeln, nehmen jedes aktuelle Modul mindestens zu zweit unter die Lupe. Meist gesellen sich bei den einzelnen Spiel-Sessions noch weitere Crew-Mitglieder hinzu, so daß jeder Tester zu jedem Spiel eine eigene Meinung hat. Die vertritt er bei der **Wertungskonferenz**, die regelmäßig am Ende eines Testmonats stattfindet. Die Redakteure schotten sich dann einen ganzen Tag von der Umwelt ab, um alle Wertungen basisdemokratisch auszudiskutieren. Stehen die Testzensuren (in Prozentwertungen von 1 bis 100) nach hektischer Diskussion, werden sie zusammen mit allen technischen Infos im **Wertungskasten** auf der entsprechenden Seite verewigt. Wir bewerten — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole — die *Grafik* (Qualität und Quantität, Farben, Sprites und Scrolling), die *Musik* (Komposition, Quantität und technische Ausführung), sowie die *Soundeffekte* eines Spiels. Euer Augenmerk solltet Ihr jedoch ganz besonders auf die *Spielspaß*-Wertung richten: Dort erfahrt Ihr, wie lange der jeweilige Titel motiviert, ob und wieviel Abwechslung geboten wird und wie hoch die Spielbarkeit ist — kurz, ist das Spiel gut oder schlecht, strahlender Hit oder trauriger Flop. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den drei anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem jeweiligen Videospielsystem. Eine Wertung von 50 bedeutet natürlich "Durchschnitt", während alle Spiele mit einer Vorzeigewertung von 80 oder darüber mit einem **VIDEO GAMES CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile (unverständliche Anleitung, Inkompatibilität etc.) aufmerksam. Der **Test** selbst ist inhaltlich in zwei Teile gegliedert: Zunächst beschreiben wir wertfrei Spielablauf und -inhalt, sowie Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel (also die eigentliche Kritik) heben wir uns für das **Fazit** auf, das vom restlichen Test durch eine bezeichnende Wertungsvokabel (von "Hilfe" bis "Super") getrennt ist. Ein Blick auf diesen Ausruf, und Ihr wißt, woran Ihr bei dem Produkt seid. In dem darauffolgenden Fazit steht der ausführliche Kommentar.



Andreas Knauf trainiert eifrig NHLPA Hockey

Stephan Englhart ist mittlerweile ein Elite-Profi



Michael Paul übt das Burgenerobern mit Rampart

SO TESTEN WIR



Winnie "Dich krieg' ich" Forster kämpft sich durch Super Probotector





Für Jan Barysch ist Super Mario Kart das beste Rennspiel aller Zeiten

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

86% GRAFIK
70% MUSIK
70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt


Action


Abenteuer-/Rollenspiel


Geschicklichkeit


Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

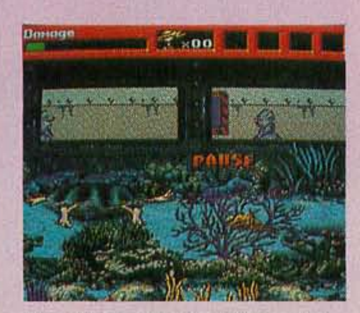
Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"



GREENDOG

Eine Chance für Hundebesitzer? Leider nicht, Greendog ist nämlich kein grüner Hund, sondern ein junger Mann mit Strohhut und Surfbrett. Dieser Bursche liebt es, mit seinem Surfbrett auf den Wellen am Strand von Malibu Beach zu reiten. Wie wissenschaftlich erwiesen ist, hatten auch die alten Azteken Spaß am Surfen. Das liest Greendog in einem schlauen Buch und macht sich sofort auf die Suche nach dem dort erwähnten "heiligen Surfbrett der Azteken". Auch Man O'Bones, ein lebendes Piratenskelett, ist auf der Jagd nach dem altertümlichen Brett, das irgendwo in den Tempeln der Insel versteckt sein soll. Hippie-like verteidigt sich Greendog nicht mit Knarre oder Machete — er schleudert seine Frisbee auf die Feinde. Wenn er besonders mies drauf ist und das entsprechende Extra eingesammelt hat, steht ihm sogar ein Wurfgeschoß mit Autosuchfunktion zur Verfügung. Damit erledigt Ihr alles, was sich rührt. Greendog hat schlechte Karten, wenn ihn die Feinde zu oft erwischen: Springt er ins Wasser, heften sich Fische an seine Füße; außerdem piek- sen ihm Kanarienvögel ins Gesicht und Tiger wollen Ihre Krallen an ihm wetzen.

Besonders witzig wird's unter Wasser: Die Angler ziehen Euch an Land, wenn Ihr die ausgeworfenen Haken berührt, anderswo fressen Euch mannsgroße Muscheln, solltet Ihr Euch zu nahe heranwagen. Genauso tragisch ist die Begegnung mit einem weißen Hai, der Euch genüßlich-zähnefletschend zum Frühstück verputzt. Nach einer Tierattacke solltet Ihr schleunigst ein paar Extras einsammeln: Cola-Dosen füllen die Energieleiste, eine Uhr hält die Feinde an, der Schirmhut spendet Unverwundbarkeit. Außerdem taucht manchmal ein kleiner Hund namens Fetch auf, der dem Strohkopf zu Hilfe eilt. Die Extras erscheinen, wenn Ihr Eure Frisbee oft genug gegen die herumstehenden Gegenstände werft. Greendogs Weg führt durch den Breitmaulfroschlastigen Urwald, die Grabkammer der Azteken und einige Südseeinseln, auf denen *VIDEO-GAMES*-Redakteure am liebsten ihren Urlaub verbringen: Mustique, Curacao, Jamaica und St. Vincent — Panoramaschau im Reisebürokatalog.



Vom Surfbrett zum Videospielstar? Greendog von Sega.



Greendog hüpft durch acht gefährliche Levels



Schrille Vögel und Breitmaulfrösche greifen Euch an



Mit seiner Frisbee erledigt der Surfer die Gegner



In den Abgrund gestürzt: Unter Wasser ist's gefährlich.

geht so

Sega versucht erneut, einen Helden zu etablieren: Nach Kid Chameleon und Taz aus *Taz Mania* tritt nun ein Surfer auf den Plan. Die Designer von *Greendog* haben sich rigoros an den Ideen erfolgreicher Sega-Vorgänger bedient: Greendog schwimmt wie Sonic per Holzkiste übers Wasser und begegnet Mickey-Mouse-typischen Spielelementen im zweiten Level. Die Grafik ist nicht besonders detailliert, dennoch witzig und liebevoll gestaltet. Überall sind Gags verstreut: Geht zu nah an eine Muschel und sie frißt Euch, kommt in die Nähe eines Abflußrohrs und der Sog zieht Euch nach oben. Auch die Musik ist für Mega-Drive-Verhältnisse gut: Meist sorgen Samba-Rhythmen für ein relaxtes Hawaii-Feeling.

***Greendog* ist keine Meisterleistung, aber trotzdem witzig und kurzweilig. Mir gefällt's besser als *Kid Chameleon*.**

ANDREAS KNAUF

GREENDOG

MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

62% GRAFIK

71% MUSIK

35% SOUNDEFFEKTE

63% SPIELSPASS

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Terminator	99.-
Alien 3	99.-
Tazmania	99.-
Gods	109.-
Greendog	99.-
Outlander	99.-
NHL PA Hockey	99.-
Arch Rivals	89.-
Steel Talons	99.-
Alisia Dragon	69.-
Altered Beast	39.-
Monaco GP 2	89.-
Olympic Gold	79.-
Splatterhouse 2	89.-
Shining i. t. Darkness us	99.-
Jordan vs Bird us	69.-
D. Robinson Basketball	69.-
Speedball 2	89.-
Kid Chameleon us	89.-
EA Hockey us	79.-
Desert Strike us	79.-
Cadash us	79.-
Phantasy Star 3 us	109.-
Bad Omen	69.-
Bare Knuckle	59.-
Battlemania	49.-
Block Out	29.-
Bonanza Bros	39.-
Buck Rogers us	89.-
Burning Force	49.-
Castle of Illusion	59.-
Crackdown	29.-
Crude Buster	79.-
Darius II	49.-
Darwin 4081	29.-
Dick Tracy	29.-
Double Dragon II	89.-
F-22 us	79.-
Fantasia	49.-
Fire Mustang	49.-
Gain Ground	29.-
Ghost´n Ghouls	59.-
Golden Axe II	59.-
Grand Slim	89.-
Gynoug	59.-
Hellfire	39.-
Jewel Master	29.-
Joe Montana II	59.-
John Madden 1	69.-
Juju Legend	59.-
Leynos	29.-
Magical Hat	39.-
Marvel Land	49.-
Mercs 2	49.-
Musha Aleste	79.-
Outrun	49.-
Paperboy	49.-
Phelios	29.-
Pit Fighter	59.-
Quackshot	59.-
Road Rash us	79.-
Rolling Thunder II	79.-
SD Valis	59.-
Shadow Dancer	39.-
Shadow of the Beast	59.-
Slime World	59.-
Sonic	69.-
Steel Empire	79.-
Storm Lord	49.-
Super Shinobi	49.-
Sword of Sodan	29.-
Toe Jam and Earl	79.-
Turbo Outrun	59.-
Undeadline	59.-
Whiprush	29.-
Wonderboy III	29.-
World Cup Soccer	59.-
Zoom	29.-
Megadrive pal	249.-
Arcade Power Stick	79.-
Power Pad	39.-
Cluster Stick	79.-
Converter	19.-
RGB Kabel	19.-



24h - Rund um die Uhr
Keine Wartezeiten
Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen



SUPER NES

Titel	Preis
Axelay	129.-
Super Mario Kart	129.-
Rampart	129.-
Gun Force	129.-
Sandra	129.-
Cacoma Knights	Nov 92
Super Star Wars	129.-
Robocop III	129.-
Super Mario Paint	129.-
Adventure Island	89.-
Battle Blaze	119.-
Big Run	59.-
Castlevenia IV	89.-
Champ. Boxing	89.-
D-Force	109.-
Darius Twin	79.-
Exhaust Heat	119.-
F-Zero	89.-
Final Fight	118.-
Gradius III	79.-
Hat Trick Hero	99.-
Joe and Mac	109.-
Lemmings	89.-
Magic Adventure	99.-
Magic Sword	99.-
Monkey Jiro	109.-
Mushya	99.-
Pilot Wings	99.-
Rocketeer	59.-
RPM Racing	89.-
Rushing Beat	89.-
Soul Blader	79.-
STG	79.-
Streetfighter II jp	159.-
Super Aleste	119.-
Super Contra	99.-
Super Cup Soccer	89.-
Super Dodge Ball	119.-
Super EDF	79.-
Super Ghost´n Ghouls	99.-
Super Mario World	99.-
Super R-Type	59.-
Super Shanghai	109.-
Parodius	119.-
Super Bowling	119.-
Hook	129.-
Super Dunkshot	119.-
Prince of Persia	119.-
Mario Paint us	169.-
Mr. Suzuki F1	119.-
Camel Try	109.-
Dragon Slayer	89.-
T.M.N.T. 4	119.-
Bray Zone	119.-
Dinawars	129.-
Super F1 Circus	119.-
Sylvalton	79.-
Super Smash TV	109.-
Super Tennis	79.-
Super Valis	89.-
Thunder Spirits	69.-
Top Racer	69.-
Un Squadron	69.-
Wagan Land	99.-
Wrestlemania	69.-
Xardion	79.-
Super Nes us 2 Pad + Mario	309.-
Super Nes us 1 Pad o. Mario	219.-
Converter dt.	39.-
Converter jp-us	29.-
JB-King Joyboard	139.-
ASCII Joypad	49.-
Pal Box	79.-
AV Kabel	19.-
RGB Kabel	29.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten .

FLIPPER-FLOP

CRÜE BALL

Wer geschickt spielt, wird in ein Bonusspielfeld katapultiert.



Flipper ohne Thema: Die Entwickler vergaßen, das Spielfeld zu bepinseln.

Zünftige Flipper-Simulationen auf 16-Bit-Konsolen sind selten, obwohl sich mit den Spezialchips von Mega Drive und Super Nintendo tolle Effekte und rasante Bewegungen zaubern lassen. Nach *Dragon's Fury/Devil Crash* startet nun Electronic Arts den zweiten Versuch, die Flippergemeinde für das Mega Drive zu begeistern. Da Pinball, rauchgeschwängerte Kneipenluft und erdiger Metalrock für die Amerikaner eng zusammenhängen, wurde Mötley Crüe verpflichtet, eine Mainstream-Metal-Band mit internationaler Fangemeinde. So umschmeicheln einige bekannte Mötley-Tracks (z.B. "Dr. Feelgood" und "Live Wire") Euer Ohr, wenn Ihr Euch an *Crüe Ball* wagt.

Die Spielfläche scrollt vertikal und ist in drei Zonen unterteilt. Jede Zone verteidigt Ihr mit einem eigenen Schlägerpaar. Schon beim "Anstoß" ist Eure Geschicklichkeit gefragt: Je nachdem, wie lange Ihr auf der Feuertaste bleibt, wird die Silberkugel mit einer bestimmten Menge Energie versorgt. Eine Digitalanzeige zählt hektisch mit. Wer die Kugel bei 400 bis 500 Einheiten aufs Spielfeld jagt, darf sich über bis zu einer Millionen Punkte freuen — noch bevor das Spiel wirklich begonnnen hat!

Ist die Kugel im Spiel, warten typische Flipperelemente auf Euch: Targets buchstabieren die Worte "Rock" und "Roll", "Head" und "Banger", bestimmte Eingänge müssen erst freigeballert werden und fast alle Banden reflektieren die Kugel in atemberaubender Geschwindigkeit. Außerdem wuseln Monster über die Spielfläche — eine Sprite-Inflation wie bei *Dragon's Fury* bleibt Euch jedoch erspart. Seid Ihr beim Ballern auf bestimmte Targets erfolgreich, verändern sich Elemente des Spielfeldes: Zum Beispiel muß eine auftauchende Mauer in Rautenform Stein für Stein abgeballert werden. Außerdem gibt's eine Handvoll Bonuspielfelder, Freibälle und eine Multi-Spieler-hintereinander-Option.

na ja

Traurig, was Electronic Arts zum brisanten Thema "16-Bit-Konsolen-Flipper" einfällt: Grafisch ist *Crüe Ball* ein Witz (leere Spielfläche, kaum Details und eine Handvoll mickriger Monster), akustisch belanglos. Nur die rockige Hintergrundmusik ist passabel, ohne aber den Lizenz-Deal mit Mötley Crüe zu rechtfertigen. Außerdem fehlen die wichtigsten Elemente einer modernen Pinball-Maschine: Es gibt weder Bumper, noch spektakuläre Rampen oder versteckte Kellereingänge. Die wenigen Spielelemente sind lieblos verteilt, so daß selten Atmosphäre oder gar Spannung aufkommt. Die Bonusbildschirme sind einschläfernd langweilig — es lohnt sich kaum, sie zu erreichen. Ich hätte den Entwickler mehr Fantasie und eigenständige Ideen gewünscht — *Crüe Ball* ist nicht einmal eine gelungene Kopie bekannter Vorbilder.

WINNIE FORSTER

CRÜE BALL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: High-Score-Liste, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

39% GRAFIK

60% MUSIK

31% SOUNDEFFEKTE

46% SPIELSPASS



Mit dem Konkurrenz-Flipper Devil Crash/Dragon's Fury kann Crüe Ball nicht mithalten



Ein toller Hund.



Surfin' USA – das ist Sonne, Wellen, Girls und coole Typen. Doch für den coolsten aller Surfer hat sich's ausgesurft: Greendog heißt er und ist bloß noch Bademeister, weil er sein Surfbrett verloren hat. Und Ihr müßt ihm auf die Sprünge helfen, damit er sich bald wieder in die Wellen stürzen kann. Düst also auf Skateboards durch abgrundgrüne Dschungel und flattert mit dem Hubschrauberfahrrad durch himmelblaue Lüfte. Zwölf atemberaubende Levels warten auf Eure Eroberung.







Also: Schießt los zum nächsten Fachhändler und greift Euch das obercoole Jump'n' Run. Hang loose!



Der Bessere gewinnt.

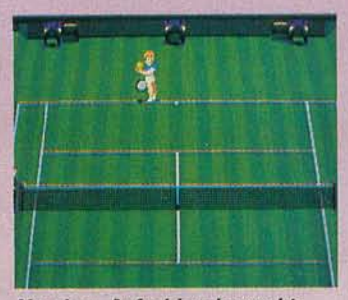


COURIER & CO.
GRAND-SLAM

Telenet beendet mit *Grandslam* die Suche der Mega-Drive-Besitzer nach einer Tennisumsetzung. Bislang wurden nur Super Nintendo, PC-Engine und NES mit vernünftigen Tennis-Spielen beglückt.

Auf drei verschiedenen Bodenbelägen (Hart-, Sand- und Rasenplatz) könnt Ihr Euch mit dem Filzball austoben. Freundschaftsspiele gehen wahlweise über ein oder zwei Gewinnsätze. Im Einzel tretet Ihr entweder gegen einen Freund oder den Computer an. Entscheidet Ihr Euch für ein Doppel, dürft Ihr auch zu zweit in einem Team loslegen. Vor der Teilnahme an einem Turnier solltet Ihr allerdings dem Trainer einen Besuch abstatten: Er serviert Euch auf Wunsch Lobs, Vorhand-Smashs und Slices von verschiedenen Positionen und auf allen drei Untergründen. Die richtige Beinarbeit ist beim Retournieren entscheidend — durch einen ungünstigen Standpunkt werden viele Bälle "verzogen" und landen im Aus. Wer ausreichend Nachhilfeunterricht genommen hat, ist reif für den Wettbewerb: Im KO-System geht's dann abhängig von Eurer Fingerfertigkeit bis zum Siegerpokal. Gelingt Euch das Weiterkommen in die nächste Runde, gibt Euch der Computer ein Paßwort, mit dem Ihr auch nach einer längeren Spielpause Euer Turnier fortsetzen könnt. Die Konterfeis der 24 anwählbaren Spieler ähneln denen der Realität: Jim Courier fällt durch seine weiße Baseball-Kappe auf, während Martina Navratilova sich mit Brille und Stirnband zu erkennen gibt. Die Namen sind aus Lizenzgründen geändert worden.

Abgebrühte Import-Freaks können im fast rein japanischen "Player Make" eigene Spieler editieren und sie mittels Paßwort verewigen.



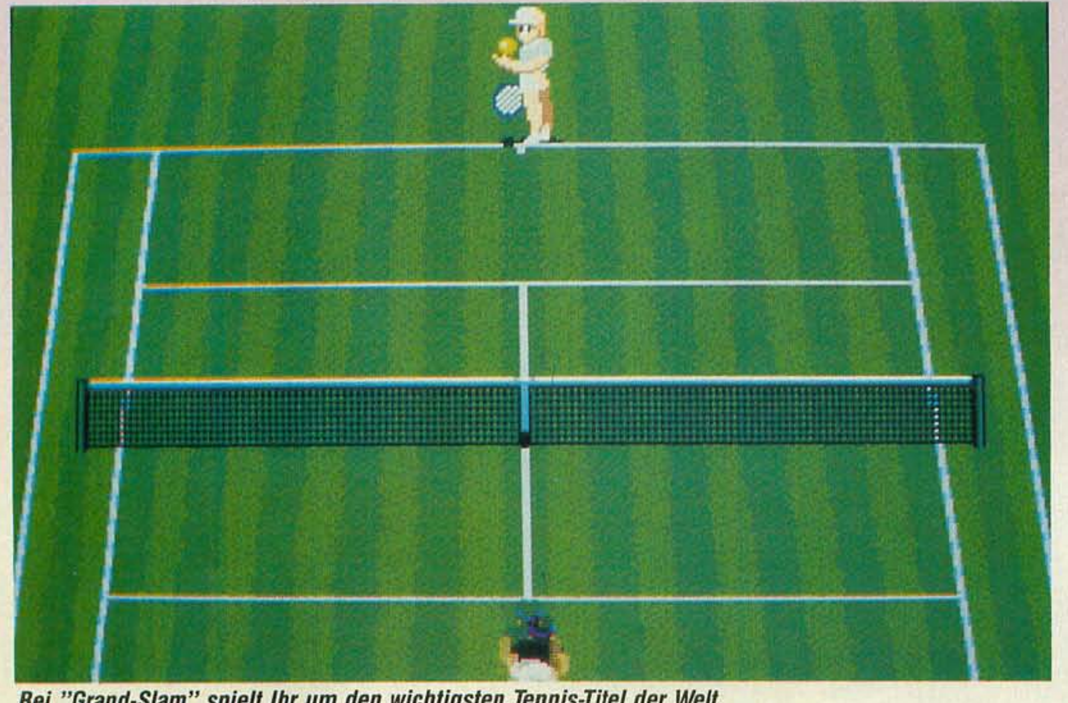
Vor dem Aufschlag herrscht Ruhe auf dem Center-Court



An Spielern stehen 24 verschiedene Charaktere zur Verfügung

In der Statistik seht Ihr, ob der erste Aufschlag kommt

Nicht nur am Namen Eures Spielers fummelt Ihr herum



Bei "Grand-Slam" spielt Ihr um den wichtigsten Tennis-Titel der Welt.



Was lange währt, wird endlich gut? Trotz langer Wartezeit auf eine Tennis-Umsetzung fürs Mega Drive, trifft dieser Spruch nicht zu: Die grafische Aufmachung ist zwar nicht mißlungen — die Spieler sind nett animiert und auch der Schiedsrichter zeigt oberhalb der Halswirbel Regungen — aber kaum über dem 16-Bit-Durchschnitt. Gerade bei Themen wie Tennis freut sich das Spielerauge über abwechslungsreiche Szenarien. An Soundeffekten gibt's nur das Springen des Balls (je nach Bodenbelag anders), die leicht entstellte Schiedsrichterstimme und ein erbärmliches Rauschen, das scheinbar die Zuschauer von sich geben. Schwächere Computergegner lassen sich mit simplem Rechts-Links-Schlagfolgen schnell aufs Glatteis locken, dafür bieten versierte Titelanwärter vor allem mit ihren starken Aufschlägen Paroli. Außerdem können Profis im "Player Make" das passende Gegenüber "zusammenschustern" und somit den Schwierigkeitsgrad hochtreiben. Telenet's Tennispremiere "Grand-Slam" bietet Sportfans ausreichend Unterhaltung und nimmt zumindest bis zum Eintreffen eines Konkurrenzmoduls Platz eins der Mega-Drive-Rangliste ein. ***MICHAEL PAUL***



SPIELETYP:



HERSTELLER: Telenet/Reno
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 24 Gegner, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

57% GRAFIK
33% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE
61% SPIELSPASS





Ein-Dunken auf amerikanisch

Auf der Olympiade in Barcelona stellte das Basketball-"Dream Team" der USA klar, wer die Nummer eins ist. Jetzt könnt Ihr mit "Team USA Basketball" die Traumformation oder eine von 14 anderen Mannschaften in die Olympia-Arena schicken. Das Spielgeschehen auf dem Parkett wurde vom Mega-Drive-Modul "Bulls vs. Lakers" übernommen: Ihr entscheidet Euch für eine Freundschaftspartie, ein Vorsaisonduell — die Schiedsrichter gehen sparsamer mit ihren Calls um — oder ein Turnierspiel. Im "Simulation"-Modus schleichen sich im Verlauf des Spiels Ermüdung und Verletzungen unter Euren Akteuren ein. Wer lieber sorgenfrei loslegt, und Auswechslungen zu lästig sind, der wird sich im "Arcade"-Modus wohlfühlen. Der Weg zur ersehnten Goldmedaille ist Paßwort-unterstützt. Wie in "Bulls vs. Lakers" dürft Ihr auch zu zweit gegen den Computer antreten.



Auch wenn das Hallenparkett kaum "aufpoliert" wurde, "Team USA Basketball" macht mehr Spaß als der NBA-Vorgänger. Die technischen Macken wie ruckelnde Sprites und mangelnde Übersicht haben die Programmierer zwar Eins-zu-Eins beibehalten, dafür wurde die Spielbarkeit merklich angehoben. Gut gelungen ist das Drumherum: Vor jeder Partie klärt Euch Kommentator Ron Barr über die angewählten Nationen auf. Zehn neue Signature-Moves gesellten sich der "Bulls vs. Lakers"-Akrobatik hinzu. Die Soundkulisse — quietschende Turnschuhe und mitwogendes Publikum — während des Spiels blieb unverändert, nur das Abspielen der Nationalhymnen ist neu. Wen das Dream-Team in Barcelona beeindruckte, sollte eine Runde Korbleger üben. *MICHAEL PAUL*

TEAM USA BASKETBALL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

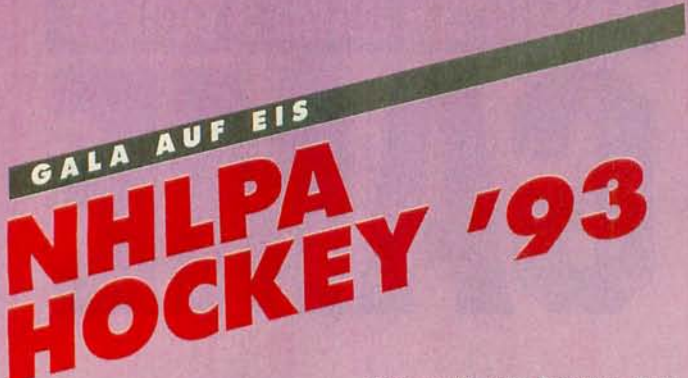
HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 15 Mannschaften, 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark

61% GRAFIK
59% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS



GALA AUF EIS
NHLPA HOCKEY '93

Versucht bitte nicht, den ersten Teil des Names als zusammenhängendes Wort auszusprechen: "NHLPA" ist die Abkürzung für *N*ational *H*ockey *L*eague *P*layer's *A*ssociation, die Spielervereinigung der amerikanischen Profiliga NHL. Wie Ihr an den Bildschirmfotos seht, ist *NHLPA Hockey '93* die offizielle Fortsetzung von *EA Hockey*, das in Import-Kreisen als *NHL Hockey* die Runde machte.

Grafik und Spielablauf *haben* sich gegenüber dem Vorgänger nur minimal verändert. So wird jetzt strategischer geboxt, der Torhüter hat ein paar Trainerstunden genommen und in der Defensive greift Ihr auf ein paar neue Fouls zurück. Die Verletzungen der Kufen-Cracks spielen insgesamt eine wichtigere Rolle. Da die US-Teams in der Original-Besetzung antreten, hat jeder Akteur ein "Eigenleben". Wird zum Beispiel Euer Starstürmer per Stockschlag außer Gefecht gesetzt, müßt Ihr auf einen schwächeren Ersatz zurückgreifen. Außerdem gibt es ausführliche Statistiken, in denen die Plus- und Minuspunkte der Spieler genau aufgeschlüsselt sind. Jeder Profi wird in satten 16 Kategorien charakterisiert. Ebenso wurde das Scoreboard auf Vordermann gebracht. Dataillierte Infos zu jedem Treffer erfreuen den Zahlenfreak.

Die Spielvarianten (alleine, zu zweit gegeneinander oder im Team) blieben unverändert. Lediglich in den Playoffs entfällt das Paßwort-Abschreiben: eine Batterie speichert nicht nur Euren spielerischen Fortschritt, sondern sichert auch selbst ausgetüftelte Mannschaftsaufstellungen und Spielerstatistiken.



Best of seven: Im Playoff treten 16 spielstarke NHL-Teams an.



Gerangel vor dem Tor: Hoffentlich blickt der Goalie noch durch



Wer auf Eishockey steht, fand bislang in *EA Hockey* die absolut beste Konsolenumsetzung dieser Sportart. Mit *NHLPA Hockey* setzt Electronic Arts noch einen drauf. Auch wenn sich die Unterschiede in Grenzen halten, gefällt mir der Update deutlich besser als das Original. Erfreulich ist, daß die Computerteams durch die Bank besser spielen und der Torwart nicht mehr ganz so dumm reagiert. Außerdem gefallen mir die vielen Statistiken und das Eigenleben der Spieler. Auf dem Eis geht's diesmal allerdings deutlich härter zur Sache: den zusätzlichen Defensiv-"Taktiken" sei Dank.

Weniger inspiriert hat sich Electronic Arts der Präsentation gewidmet: *Grafik und* Sound fallen nicht besonders auf. Ein paar optische und akustische Schönheitsoperationen hätten *NHLPA Hockey '93* gut zu Gesicht gestanden.

Solltet Ihr bereits den Vorgänger besitzen, fällt die Entscheidung nicht leicht. Ausgesprochene Fans, denen Teil 1 keine Herausforderungen mehr bietet, greifen auf jeden Fall zu. Spielt Ihr allerdings nur zweimal pro Monat im Kreis der Familie, braucht Ihr die Fortsetzung nicht. Daß sich frische Eishokkey-Liebhaber die aktuelle Version kaufen, versteht sich von selbst. ***MARTIN GAKSCH***



Neu sind die ausführlichen Spieler-Statistiken



Das Auswahlmenü gleicht dem des Vorgängers "EA Hockey"



Die Goalies wurden einem Spezialtraining unterzogen. Die Folge: sie halten besser.

NHLPA HOCKEY
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 22 Mannschaften, 4 Spielvarianten, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 120 Mark



66% GRAFIK
43% MUSIK
73% SOUNDEFFEKTE
91% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC





Fair geht vor: Speedball 2

Kurz nach der Mega-Drive-Version, die wir in der letzten *VIDEO GAMES* getestet haben, bringt die englische Modulschmiede Virgin Games die Umsetzung des Computerspiels aufs Master System auf den Markt. An der Story hat sich nichts geändert: Nach mehreren Skandalen wird die Speedball-Liga im Jahr 2100 abgeschafft. Fünf Jahre später beschließt der oberste Sportverband auf Proteste der Zuschauer hin, Speedball wieder einzuführen. Ihr seid einer der ehemaligen Stars und versucht Euch jetzt als Trainer und Spieler des Zweitligisten "Brutal Deluxe". Die Mannschaft hat nur ein Ziel: Alle anderen Mannschaften zu schlagen und den begehrten Meisterschafts-Cup erringen.

Dem ambitionierten Trainer/Spieler stehen drei Spielmodi zur Wahl: Knockout ("Freundschaftsspiel"), Liga und Training. In den ersten beiden Modi stellt Ihr Eure Mannschaft selbst zusammen. Als ein Dr. Frankenstein des 21. Jahrhunderts kombiniert Ihr die perfekte Kampfmaschine aus verschiedenen Körperteilen. An jeder Fähigkeit des Spielers läßt sich feilen: Ihr macht ihn schneller, laßt ihn härter foulen oder stärker werfen. Unfaire Mittel sind erlaubt und vom Publikum mehr als erwünscht. Wer rempelt, niederrennt *und* abschießt wird mit Applaus bedacht — Schiedsrichter gibt's keine. Dafür sackt Ihr andauernd neue Extras ein, die den Gegner lähmen, Euch kurzzeitig schneller machen oder eine nützliche Schußwaffe spendieren.

Speedball-Liga

1988 gaben die englischen Bitmap Brothers den Startschuß zur Hatz nach der Metallkugel. Auf dem Heimcomputer Amiga erschien *Speedball* zuerst, später hatten die ST-Besitzer mit der hastig herumfliegenden Kugel zu kämpfen. Fast drei Jahre nach dem (erfolgreichen) ersten Teil folgte der Nachfolger "Brutal Deluxe" auf Amiga und ST. Hinzugekommen waren neue Spielelemente wie Training, Mannschaftsaufbau und die Aufstockung des Extravorrats.



Statistiken "unterhalten" zwischen den Matches



Mehrere Spielmodi stehen zur Wahl



Frankenstein baut seine Spieler zusammen

Action vor dem Tor: Bei Speedball 2 wird kein Foul geahndet.



Auf dem Mega Drive kränkelte *Speedball 2* am langsamen Spielablauf, auf dem Master System gibt mir die lieblose Grafik zu denken. Konnten die Designer auf dem 16-Bitter das mangelhafte Spieldesign noch mit ordentlicher Grafik kaschieren, hat die Master-Hardware dafür leider nicht mehr gereicht. Das Spiel läuft zwar etwas schneller ab, dafür ging die Spielbarkeit vollständig auf Eis. Wie auf dem Mega Drive ist die Steuerung ungenau, so daß man andauernd in die falsche Richtung schießt — keine Chance für gute Spielbarkeit.

Schade um das blitzschnelle Spielprinzip des *Speedball*-Originals, das die Designer ordentlich versaut haben. Greift zum Computerspiel oder beschäftigt Euch mit der etwas besseren Mega-Drive-Version, die (natürlich) auch grafisch mehr her macht. ***ANDREAS KNAUF***

SPEEDBALL 2
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 4 Spielvarianten, 16 Teams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

52% GRAFIK
41% MUSIK
40% SOUNDEFFEKTE
52% SPIELSPASS



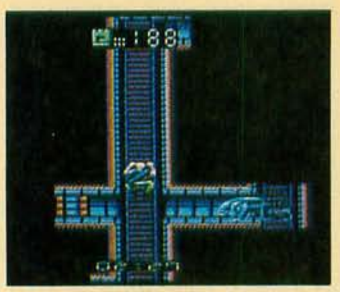
Speedball 2 auf dem Master System spielt sich ähnlich wie die Mega-Drive-Version

DIE WIEDERKEHR DER RÜCKKEHR

ALIEN 3

Alle guten Dinge sind drei dachten sich die Filmemacher der Alien-Saga. Da die Kinovorlagen ordentlich Kasse machten, ließ auch die Modulumsetzung nicht auf sich warten. So kann der geschockte Kinobesucher ab jetzt auch das Master-System-Modul erstehen und selbst auf Alien-Jagd gehen.

Dieses in alle Richtungen scrollende Plattformballerspiel führt Euch in eine ferne Galaxie. Dort zappeln in einem sinistren unterirdischen Komplex ein paar Weltraum-GIs in den Netzen der Außerirdischen. Sie sollen als gemütlicher Nistplatz und als Nahrung für die heranwachsende Alien-Brut dienen. Als schwerbewaffneter Elitekrieger wollt Ihr Eure Kumpels 'raushauen. Zuerst sammelt Ihr die herumliegende Ausrüstung ein, dann steigt Ihr die Leiter ins schaurige Dunkel hinab. Hier müßt Ihr unter harschem Zeitdruck die Gefangenen befreien und Euch danach in die Sicherheitszone retten. Diese dürft Ihr nur betreten, wenn alle Kollegen entfesselt sind. Das widerliche Wachpersonal lauert überall: Aliens springen Euch plötzlich in engen Lüftungsschächten an, stürzen unerwartet durch die Decke oder grabschen durch den Boden nach Euren Beinen. Neben der ausgewachsenen Spezies tummeln sich auch frischgeschlüpfte Exemplare. Jede Berührung läßt Eure Lebenspunkte schrumpfen. Davon abgesehen, lauern in der Architektur andere Tücken: Desintegratoren pusten Euch ins Jenseits; Förderbänder und flüssiges Metall machen Euch das Leben schwer. Ohne Eure Sprungkraft wärt Ihr schnell am Ende. Außerdem seid Ihr bewaffnet: Zehn gut gezielte Schüsse aus Eurem MG zerfetzen jeden Alien-Angreifer. Sobald Ihr Munition für den Flammenwerfer habt, reicht ein Feuerstoß aus, um einen Feind wegzubrutzeln. Allerdings ist die Reichweite des Alien-Rösters geringer. Vervollständigt wird Euer Waffenarsenal mit Handgranaten und einem Miniraketenwerfer. Praktisch ist auch der Bewegungsdetektor, der anzeigt, aus welcher Richtung die nächste Überraschung herankriecht. So werden die Levels immer komplexer und mehr Gefangene warten auf Rettung.



In dunklen Schluchten lauern die Aliens



Als Level-Intro grinst Euch ein widerlicher Alien entgegen



Wenn Ihr nicht schnell genug seid, schlupfen die Monster



Alle Gefangenen eines Levels müssen befreit werden



Bei Umsetzungen von Leinwandknüllern aufs Modul sind spielerische Tragödien die Regel. Es wird meist 99 Prozent des Etats für den Titel veranschlagt und ein Prozent für die Programmierarbeit. Nicht so bei Alien 3: Mit Probe wurde ein renommiertes Team für die Softwarefrage gewonnen. Ein so rasantes und weiches Scrolling hat das Master System seit "New Zealand Story" nicht mehr erlebt. Ich hätte nicht gedacht, daß auf dem von vielen totgesagten Master System noch so ein fetziger, technisch überzeugender Titel erscheint. Die stimmungsvolle Begleitmusik und die knackigen Effekte sorgen für ungetrübte Actionlaune. Enge Gänge, gut gezeichnete Aliens und düstere Grafik bringen die Atmosphäre des Filmes überzeugend 'rüber. Wenn die widerlichen Aliens nach Feuerspucker-Beschuß auseinanderplatzen, wird der Bildschirm-Ripley warm ums Herz. Nur einige unfaire Stellen nerven. Außerdem fehlt mir auf Dauer die Abwechslung. Wer auf Monstermassakrieren abfährt, wird mit der gutgemachten und spannend inszenierten Filmumsetzung Alien 3 auch auf Dauer zufrieden sein.

STEPHAN ENGLHART

ALIEN 3
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

70% GRAFIK
70% MUSIK
52% SOUNDEFFEKTE
63% SPIELSPASS



Es ist wichtig, den Munitionsverbrauch im Auge zu haben und rechtzeitig für Nachschub zu sorgen

FOULS UND FALLRÜCKZIEHER

GOAL! 2

Rund um den Erdball geht's mit dem beliebten Leder in *Goal! 2*. 24 Teams, darunter alle bekannten Fußballnationen wie z.B. Brasilien und England warten auf Ihren Einsatz. Ihr tretet entweder zu einem Freundschaftsspiel oder zum Super-Cup-Turnier an. Bei Länderspielen könnt Ihr mit einem Freund zusammen im selben Team gegen den Computer stürmen. Es ist aber auch möglich, gegen den Freund zu bolzen. Im Super-Cup-Wettbewerb müßt Ihr sieben knallharte Partien siegreich überstehen, um nachher die begehrte Trophäe in Euren Händen zu halten. Alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Vor jedem Match werft Ihr einen Blick auf die Charakteristika Eurer Mannen und ändert gegebenenfalls die Aufstellung. Außerdem entscheidet Ihr über die Formation Eures Teams: Die 4-3-3-Aufstellung ist im "normalen" Fußballgeschehen sehr oft vertreten, während Ihr eine 3-5-2-Formation nur selten zu Gesicht bekommt.

Höchste Instanz auf dem Rasen ist der Schiedsrichter: Er entscheidet ob es einen Eckstoß oder Torabschlag gibt und zückt bei wiederholtem Foulen die rote Karte. Erhält Euer Gegner einen Freistoß, bilden in torgefährlichen Situationen mehrere Mannschaftskollegen eine Mauer. Genau das gleiche tun die Gegner, wenn Ihr einen Freistoß erhaltet. So wird's besonders schwer, den Torwart auszutricksen. Bei Pässen müßt Ihr auf Abseitspositionen Eurer Akteure achten — dem wachsamen Auge des Mannes in Schwarz entgeht kein voreiliger Stürmer! Feineinstellungen wie z.B. automatischer oder manueller Torwart und Spieldauer justiert Ihr in einem speziellen Menü nach Eurem Geschmack.

Bei *Goal! 2* werden zwei verschiedene Perspektiven unterschieden: Während des normalen Spiels wird das Geschehen vergrößert aus einer Schräg-von-vorne-Perspektive dargestellt, wenn Ihr einen Paß hoch in die Luft schießt oder der Torwart steil abschlägt, wird auf eine verkleinerte Gesamtansicht umgeschaltet, mittels der Ihr Einblick in das gesamte Spielfeld bekommt. Bevor es losgeht, entscheiden die beiden gegnerischen Mannschaften per Münzwurf, wer Anstoß hat. Außerdem gibt's ein Paßwort, mit dem Ihr den Super-Cup an beliebiger Stelle unterbrecht und später weiterführt.



Mit langen Pässen überbrückt Ihr das Mittelfeld



Bei hohen Bällen schaltet die Perspektive automatisch um

SELECT FORMATION
GERMANY
4 - 3 - 3
4 - 4 - 2
SWEEPER
3 - 5 - 2

Die Auswahl der richtigen Formation will gelernt sein

OPTIONS
GOALIE AUTO MANUAL
MUSIC ON OFF
TIME 05
OFFSIDE ON OFF
FOUL ON OFF
CONTROL
EXIT

Im Optionsmenü könnt Ihr die Abseitsregel ausschalten

gehts so

Die Fußballsöldner von Jaleco's *Goal! 2* haben viele Tricks und Dribbels auf dem Kasten: Fallrückzieher und "geschlenzte" Bälle bringen jeden gegnerischen Torwart ins Schwitzen. Leider ist die Steuerung unpräzise, so daß Ihr die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten kaum nützen könnt. Über mangelnde Qualifikation und Tordrang der Computerteams braucht man sich nicht beschweren — vor allem im Super-Cup gerät Euer Keeper unter starken Beschuß.

Befinden sich viele Spieler im Bildausschnitt, schaltet der Prozessor sofort einen Gang runter und leichtes Ruckeln macht sich bemerkbar. Tummeln sich mehrere Akteure in einem Pulk, flackern auch die Sprites — wessen Spieler den Ball führt, ist dann kaum mehr zu erkennen. *Goal! 2* bietet viele Einstellmöglichkeiten und Spielvarianten. So verhindern nur die angesprochenen Steuermängel das "Gut"-Urteil. *MICHAEL PAUL*



Der Torwart läßt sich von "Automatik" auf "Manuell" umschalten — Kicker-Könige werden's begrüßen



GOAL 2
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Jaleco
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade, 24 Mannschaften

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

54% GRAFIK
48% MUSIK
51% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

VÖLLIG LOSGELÖST

ELITE

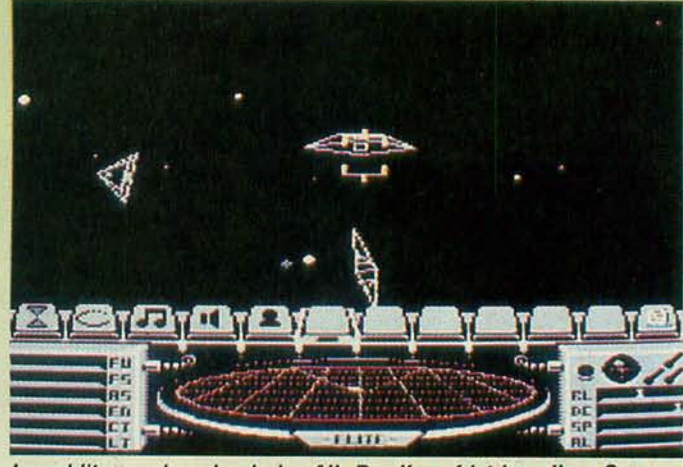
Morgengrauen im Weltall: Verschlafen wälzt Ihr Euch aus der Koje und seht Euch um. Ihr reibt Euch die Augen, kneift Euch kräftig und guckt nochmal. Euer Schiff, das Asteroiden-zerschrammte und Laser-gebeutelte ist noch immer da. Eure Gedanken wandern zurück: Vor einem Jahr habt Ihr in der Lotterie gewonnen, einen Fernkurs zum galaktisch geprüften Weltraumkaufmann belegt und danach Euer ganzes Geld in den schmucken Sternenflitzer investiert. Jetzt liegt die Cobra schon seit zwei Tagen im Dock einer orbitalen Station des Planeten Lave. Drei verschiedene Bereiche bedient Ihr als das einzige Besatzungsmitglied der Cobra: Den Navigationscomputer, die Waffenkontrolle und das Handelsterminal.

Im ersten Bereich könnt Ihr verschiedene Sternenkarten abrufen: Die erste gibt Euch Auskunft über das Sonnensystem in dem Ihr Euch gerade befindet. Jeder Planet hat eine Raumstation in seiner Umlaufbahn, an der Ihr andocken müßt, um mit den Bewohnern zu handeln. Auf der Karte des Sonnensystems liegen alle erreichbaren Ziele innerhalb eines Kreises. Positioniert Ihr einen Kursor auf dem gewünschten Stern, lassen sich dessen Daten abfragen: Relative Entfernung, Wirtschaftstruktur, Regierungsform, technisches Niveau, Radius und Bevölkerung. Daraus läßt sich mit einiger Weltraumerfahrung abschätzen, welche Güter zu welchen Preisen und in welchem Umfang dort zu erwerben sind. Die zweite Karte erfaßt eine ganze Galaxie: Sie ist nützlich, um einen Planeten zu finden, von dem Ihr bisher nur den Namen kennt. Im Verlauf des Spieles und mit zunehmender Berühmtheit werden Euch Aufträge angeboten, die Ihr annehmen, aber auch ablehnen könnt. Euch wird z.B. eine Ladung kleiner pelziger Tierchen offeriert oder der Auftrag erteilt, ein Piratenraumschiff zu stellen. Es wäre dumm, einen Auftrag abzulehnen, da es immer eine leckere Belohnung gibt. Dafür könnt Ihr die Cobra wiederum mit zusätzlichen Energiebänken oder einem Schutzschirm aufpeppen.

Anfangs besteht Euer Waffenarsenal nur aus einem mickrigen nach vorne gerichteten Pulslaser. Sobald Ihr genügend Kleingeld auf Eurem Konto habt, könnt Ihr auch Laser einbauen, die nach links, rechts und hinten ballern. Natürlich seid Ihr nicht nur auf das Anfängermodell beschränkt, sondern könnt auch einen Strahlenlaser anstöpseln. Dieser erledigt die feindlichen Raumschiffe dank höherer Schußfrequenz wesentlich schneller. Der Traum eines jeden Sternenkriegers ist der "Military Laser". Damit überlebt Ihr auch härteste Weltraumgefechte. Doch der erfahrene Pilot verläßt sich nicht auf die gewöhnliche Weltraumwumme allein: Vier Lenkraketen bieten ihm eine weitere Offensivwaffe. Damit bekämpft Ihr mehrere Gegner gleichzeitig: Sind die Raketen auf ein Ziel ausgerichtet und abgeschossen, verfolgen sie es so lange bis sie es zerstören. Der Haken ist, daß ein paar gutausgerüstete Mieslinge ein Antiraketensystem besitzen. Diese zerpusten Eure teuren Raketen aus sicherer Entfernung. Gegen eine sündteure Energiebombe, sind aber auch diese Bösewichte schutzlos. Allerdings paßt nur eine Bombe in Euren Waffenschacht. Wie bei jedem ordentlichen Raumschiff schützt Euch ein Energieschirm vor feindlichem Laserbeschuß und Raketen. Wichtig im Weltraumkampf ist auch der Radar, der sich unter Eurem



Bessere Waffen habt Ihr bitter nötig, um im harten Weltraum zu überleben



Laserblitze zucken durch das All. Der Kampf ist in vollem Gang.



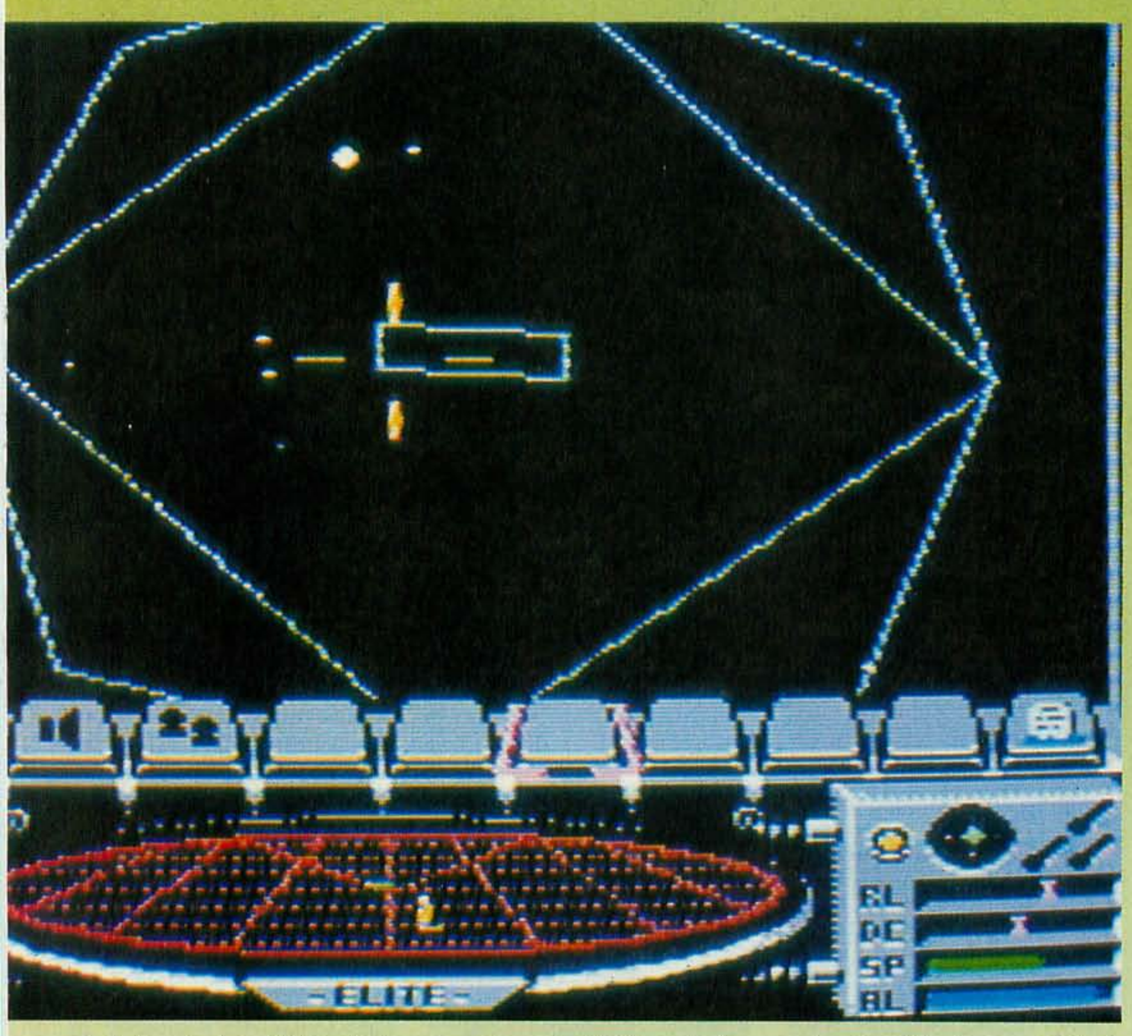
An dieser Warenbörse darf gekauft werden, so lange Ihr Bares habt



Die nähere Umgebung wirkt noch ganz übersichtlich



Die acht Spielstände werden per Batterie gespeichert



Cockpitfernster befindet. Hier seht Ihr, wo sich Raumschiffe und Stationen in Eurer Umgebung befinden.

Als Händler stehen Euch einige Informationsbildschirme zur Auswahl: Der wichtigste ist die aktuelle Preisliste eines Planeten. Ihr erhaltet sie erst, wenn Ihr mittels Hyperantrieb in seine Nähe gesprungen seid. Blättert Ihr weiter, seht Ihr, welche Ausrüstungsgegenstände für Euer Schiff zum Kauf angeboten werden.

Euer Weltraumalltag sieht also so aus: Ihr kauft billige Ware ein und verlaßt die Raumstation. Dann sucht ihr Euch einen Zielplaneten und springt zu seinen Koordinaten. Da Ihr in einiger Entfernung von der Raumstation herauskommt, müßt Ihr noch etwas fliegen. Seid Ihr in einem politisch instabilen Sonnensystem geht's heiß zur Sache — besonders wenn Ihr eine wertvolle Ladung mit Euch führt. Übersteht Ihr alle Gefechte und dockt erfolgreich an die Station an wird die Ware verkauft und neue Güter werden gebunkert. Dann beginnt das Ganze von vorne. So verbessert Ihr auch Eure Pilotenwertung (ursprünglich steht diese auf "Harmlos"), um irgendwann "Elite" zu werden. Allerdings seid Ihr nicht auf eine Karriere als Händler festgelegt. Es steht Euch frei, selber Pirat zu werden, Asteroiden-Bergbau zu betreiben oder als Piratenjäger von Euch reden zu machen. Kennt Ihr die ganze Galaxie, kauft Ihr Euch einen intergalaktischen Antrieb und versetzt Euch in einen anderen Winkel des Universums.



Elite gilt zu Recht als einer der wichtigsten Computerspielklassikern. David Braben verstand es meisterhaft, unterschiedliche Genres miteinander zu verknüpfen: Reinrassige Vektorgrafik-Weltraumaktion, gemixt mit einem Handels- und Actionelement — fein abgeschmeckt mit einer Prise Rollenspiel verband er zu einer motivierenden Mischung. Das Original (Mitte der 80er Jahre veröffentlicht) wurde oft kopiert, aber nie erreicht. So hat die Urvariante, auch wenn sie schon einige Jahre auf dem Buckel hat, noch immer ihren Reiz. Ein dickes Lob verdient die Umsetzung der flotten Vektorgrafik auf das NES. Wer den Walzer des Andockcomputers hört und sich an die alten Elite-Tage erinnert, wird Nostalgietränen vergießen — das Gedudel klingt identisch. Die Actionsequenzen im Weltraum sind nur etwas für flugsimulatorerprobte Könner. Anfänger seien ausdrücklich gewarnt. Der Zahn der Zeit konnte diesem Evergreen nichts anhaben: Elite bietet auch 1992 noch eine Herausforderung, an der Ihr Euch für Wochen festbeißen könnt. ***STEPHAN ENGLHART***

ELITE

NES

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Imagineer

TESTVERSION VON: Softgold

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

63% **GRAFIK**

40% **MUSIK**

43% **SOUNDEFFEKTE**

80% SPIELSPASS



Die genauen Systemdaten sind ein nützliches Hilfsmittel zum Planen der Route



Hoffentlich habt Ihr genug Geld für den großen Einkaufsbummel

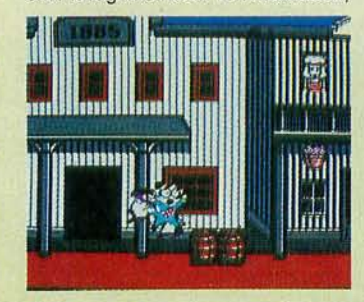


Die große Galaxie im Überblick verheißt viele spannende Abenteuer

ROCKIGER RETTER

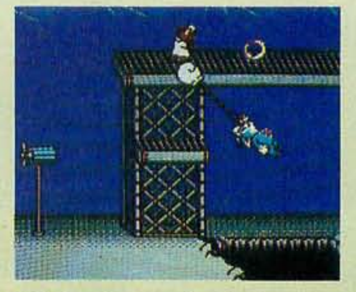
ROCKIN' KATS

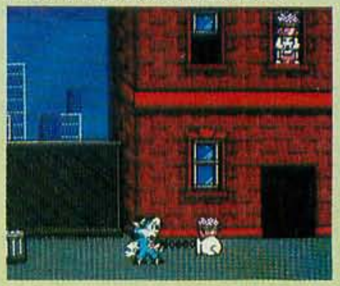
Im Gefolge der Tiny Toons & Co. beginnen die Tiere, sich in den Vordergrund zu spielen: Sei es nun ein niedlicher Bär bei *Taz Mania* (Mega Drive) oder der quicklebendige Fisch Double Bouble Seven James Pond in *The Aquatic Games* (ebenfalls Mega Drive). Auch Kater Willy gehört zu der Sorte Tiere, die es zum Videospielheld bringen wollen. So haben sich die Designer gleich an einem anderen bekannten Publikumsliebling orientiert: Frei nach "Tom & Jerry"-Kater Tom entstand ein niedliches Kätzchen mit blauem Fell, lustigem Gesicht und ohne Hemmungen, gründlich auf den Putz zu hauen. Im Gegensatz zu Tom geht Willy einer "ordentlichen" Beschäftigung nach: Er ist nicht auf der Jagd nach einer hilflosen Maus – er will seine Freundin Jill aus den ungewaschenen Fingern des New Yorker Unterweltbosses Mugsy befreien. Der hat sich Hals über Kopf in die adrette Schönheit verliebt und sie bei einer Stippvisite kurzerhand mitgenommen. Als Willy davon erfährt, schnürt er seine Turnschuhe: Vor ihm liegen die Verbrecher-lastigen Straßen von Manhatten, ein wenig vergnüglicher Vergnügungspark, der Wilde Westen, ein Bauklötzchenland und ein Flughafen. Insgesamt habt Ihr fünf unterschiedliche Levels zu meistern, an deren Ende Mugsy auf Euch wartet. Daneben warten die Endgegner der einzelnen Stages, die von kleinen Wichten, Vögeln oder Flugzeugen beschützt werden. Zu seiner Verteidigung führt Kater Willy eine Knarre mit: Wenn er abdrückt, fliegt ein Boxhandschuh nach vorn, dem Gegner mitten ins Gesicht. Außerdem könnt Ihr Euch mit dem Handschuh an Straßenlaternen oder Fenstersimsen festklammern und herumschwingen wie Vampir-Jäger Simon mit seiner Peitsche in *Castlevania*. Mit dem Handschuh fangt Ihr aber auch herabfallende Blumentöpfe, die Ihr mit Elan gegen die Konkurrenz werft. Hinterhältig wird's, wenn der Handschuh auf einen Hydranten oder ein anderes unzerstörbares Hindernis trifft: Dann wird die Spielfigur zurückkatapultiert – saß Euch ein Feind im Nacken, seid Ihr geliefert. Wer wild genug um sich schlägt, häuft mit der Zeit einen Batzen Geld an, den er im Geschäft zwischen den Levels in Ausrüstung und Waffen investiert: Ihr kauft Euch einen stahlgepolsterten Handschuh, wuchtige Sprengkörper und schnelle Jet-Skateboards. Lebensenergie und Extraleben gibt's natürlich auch.


Volltreffer! Die lila Ratte hat Euch am Fell



Zwischendurch kauft Ihr im Laden ein


Mit dem Handschuh haltet Ihr Euch an Fenstersimsen fest


Mit dem Handschuh fangt Ihr die Blumentöpfe



***Rockin' Kats* ziele zwar auf die jüngere Käuferschaft, hat aber nichts mit einem Kinderspiel zu tun: Ihr lauft von einer spielerisch haarsträubenden Situation in die nächste. Mit dem Handschuh umzugehen ist nicht leicht: Wer beim Herumschwingen falsch abspringt oder gegen einen Gegenstand klopft, ist schnell erledigt. Auch die Grafik hätte eine Packung Schönheitscreme vertragen: Sie ist zwar bunt, dafür ruckelt's und flackert's, sobald mehr als drei Mini-Sprites auf dem Bildschirm herumtollen. Auch die Katzenfreunde unter Euch sollten sich überlegen, ob sie sich mit diesem unfairen Produkt abgeben wollen.**

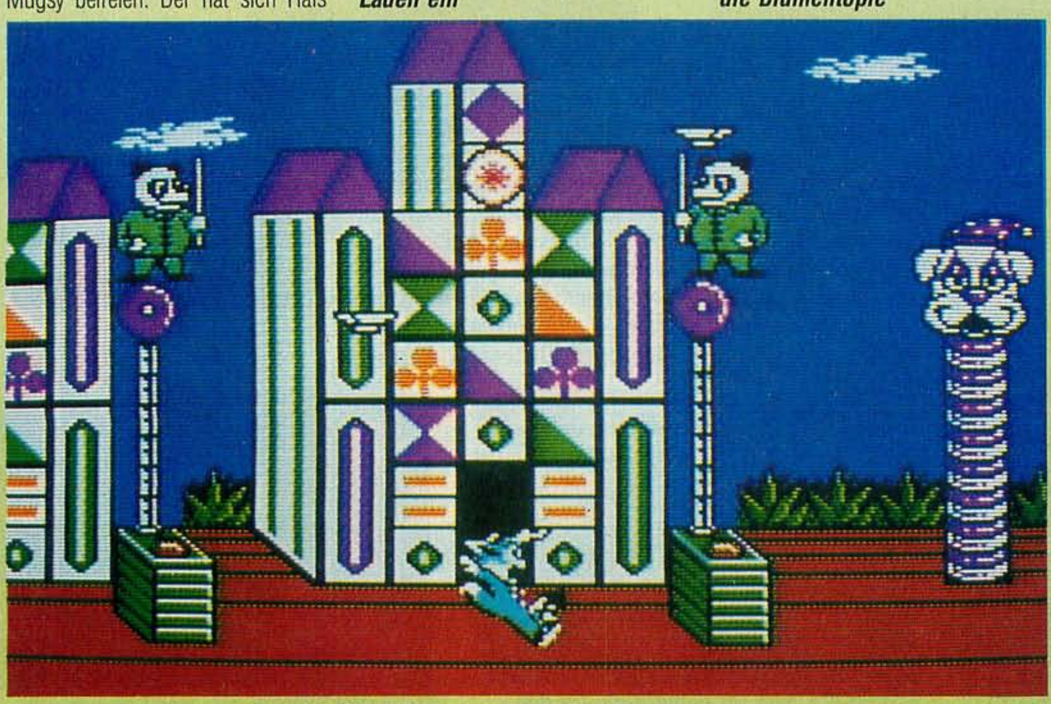
ANDREAS KNAUF

ROCKIN' KATS
NES

SPIELETYP:


HERSTELLER: Atlus
TESTVERSION VON: Allan
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Levelanwahl
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

49% GRAFIK
39% MUSIK
26% SOUNDEFFEKTE
39% SPIELSPASS


Der Hauptdarsteller von Rockin' Kats erinnert stark an Kater Tom



HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



UMWELTSCHUTZ

Ich ärgere mich schon seit längerem darüber, daß in Tests immer wieder folgendes behauptet wird: "Es ist schade, daß das Spiel nur einen Paßwortmodus hat, eine Batterie zum Speichern wäre besser." Eine Batterie ist sicher praktischer, aber auch giftiger. In einer modulüblichen Minizelle findet man soviel Gift auf einem Raum, wie nirgends sonst diesseits einer Zyankalitablette. Traut mir, als Chemiestudentin weiß ich, wovon ich rede. Nun kann man einwenden, daß schließlich niemand solch eine Batterie ißt. Gut, aber man sollte nicht vergessen, daß der meiste Dreck beim Herstellen der Batterien anfällt. Erinnert sich noch jemand an die Firma Sonnenschein in Berlin — um die gab's vor ein paar Jahren einen handfesten Giftmüllskandal. Außerdem halte ich es sowieso für Unsinn, eine Batterie, die ja auf jeden Fall eine begrenzte Lebensdauer hat, in ein Spiel einzubauen. Die Spitze des modularen Giftberges sind vor allem die Batterien, die nur vorhanden sind, um Spielstände oder Highscores abzuspeichern. Für solche Fälle reichen doch nun wirklich Papier und Bleistift aus. Übrigens: Akkus sind keine Alternative. Sie sind zwar vielfach wiederaufladbar, halten aber auch nicht unbegrenzt. Außerdem sind sie noch giftiger: In ihrem Inneren befindet sich Cadmium. Größtes Risiko für die Umwelt ist auch hier wieder die Herstellung und die Abfallbeseitigung.

Petra Warmann, Kiel

Umweltfreundliche Videospiele, Highscore-Listen auf Papier — was denkt Ihr darüber? Wir warten gespannt auf Eure Meinungen und Vorschläge, die in einer der nächsten Leserpostrubriken veröffentlicht werden.

PROFIS

Wir sind drei Bremer Videospiel-Freaks und zocken so ziemlich jedes Spiel auf dem NES und dem Game Boy durch. Eure Zeitung ist wirklich unbeschreiblich gut, doch an einer Stelle gibt es etwas auszusetzen: Bei z.B. "Mega Man 2" für den Game Boy habt Ihr im Wertungskasten unter "geeignet für" nur "Profis" angegeben. Wir haben das Modul gleich im ersten Anlauf durchgespielt — wenn es nach Eurer Zeitschrift ginge, wären wir ja Profis! Auch auf dem NES gibt es einen ähnlichen Fall: In Eurem Schwestermagazin **POWER PLAY** wurde über "Super Mario 3" gesagt, daß die Wahrscheinlichkeit, das Spiel komplett zu lösen, gering ist. Aber wie schon "Mega Man" auf dem Game Boy hatten wir "Super Mario 3" auf dem NES in kurzer Zeit durchgespielt.

Sven, Arne und Stefan, Bremen

Kein Grund zur Bescheidenheit! Warum sollt Ihr keine Profis sein? Wenn Ihr laut Euren Angaben so ziemlich jedes erwähnenswerte Spiel auf dem NES und dem Game Boy durchgespielt habt, dürft Ihr Euch ohne Gewissensbisse und Angst vor Größenwahn zur Zockerelite rechnen.

LYNX-MOGLER

In zwei Eurer letzten Ausgaben habe ich über die Mogelmodule "Action Replay" und "Game Genie" für Mega Drive, NES und Super Nintendo gelesen. Werden die nützlichen Tools auch für die Handhelds Game Gear, Game Boy und Lynx erhältlich sein?

Kevin Maas, Mönchengladbach

Ein "Action Replay" aus dem Hause Dataflash ist auch für den Game Boy schon erhältlich. Ob das Game Gear von den Schummelexperten bedacht wird, steht noch nicht fest. Schlechte Nachrichten gibt's für alle Lynx-Manipulanten: Ataris hardwaremäßig gut bestücktes Handheld wird wegen der relativ geringen Verbreitung und der spärlichen Softwarebibliothek nicht in den Genuß unbegrenzter Leben und unerschöpflicher Bewaffnung kommen.

LYNX ODER LECHZ

Ich bin stolzer Besitzer eines Atari-Lynx und ein großer Fan Eurer Zeitschrift. Doch es stört mich, daß Ihr hin und wieder die Atari-Aspekte und Lynx-Tests ausfallen laßt. Gibt es nicht genug Software oder habt Ihr Euch gegen das Lynx verschworen? Wann kommt endlich "Lemmings" für das Lynx und den Game Boy raus — angekündigt habt Ihr es schon in Ausgabe 8/92. Wie wär's mit einem schicken Poster von einem aktuellen Spiel oder einer coolen Konsole in jeder Ausgabe? Was versteht man übrigens unter "Tilt"?

Sascha Pakroo, Garmisch-Partenkirchen

Wir haben uns nicht gegen das Lynx verschworen, sondern — wie schon richtig von Dir bemerkt — hält uns der Softwaremangel von regelmäßigen Atari-Aspekten und zahlreichen Tests ab. Auch die kleinsten Infos und News werden von uns sabbernd und geifernd für Euch verarbeitet.

Laut Herstellerangaben soll "Lemmings" in naher Zukunft für alle gängigen Handheld-Systeme erhältlich sein, also auch fürs Lynx. Die Game-Boy-Version ist schon fertig und war auf der ECTS in London zu sehen. In Sachen Poster melden sich viele Leser zu Wort. Unser Problem ist, daß wir Euren Zimmerwänden keine billigen, nach drei Wochen vergilbten DIN-A3-Lappen zumuten können. Sobald ein Softwarehersteller ein an-



nehmbares Poster in seinem Neuerscheinungs-Repertoire hat, werden wir Euch damit beglücken. Ein "Tilt" tritt an einem Flipper ein, wenn der Spieler zu energisch auf die Tasten einhämmert oder durch Rütteln am Gehäuse die Laufbahn der Kugel verändern will. Der Flipper "tiltet", d.h., der Spieler kann seine Schläger nicht mehr bedienen und muß dem Schicksal der Kugel tatenlos zuschauen.*

TESTRESTE

Ich habe mir kürzlich ein japanisches Super Nintendo, das Super Famicom, zugelegt und warte jetzt jeden Monat gespannt auf Eure Tests. Doch auch in der neuesten Ausgabe war kein Test von "F-Zero" und "Super Tennis". Da ich mir eines der beiden Spiele zulegen möchte, und bis jetzt nicht weiß, welches der beiden besser ist, bitte ich Euch um Rat. Könntet Ihr vielleicht einen entsprechenden Test veröffentlichen, oder muß ich in einer älteren Ausgabe danach suchen? Daniel Nepgen, Luxemburg

*Deine letzte Vermutung trifft ins Schwarze: Beide Spiele wurden bereits getestet. "F-Zero" findest Du in **VIDEO GAMES 1/91**, die Spielspaßwertung betrug 85 Prozent – folglich zeichneten wir das Modul mit einem Classic aus. Den Artikel über "Super Tennis" triffst Du in **VIDEO GAMES 4/91** mit einer Wertung von 69 Prozent an. Außerdem wurden beide Module in unserem Super-Nintendo-Bericht in Ausgabe 10/92 noch einmal kurz angesprochen und mit den oben angegebenen Prozentzahlen ausgezeichnet.*

JAPANO-SCHACHT

Ich habe an meinem deutschen Mega Drive die Kanten des Modulschachts abgefeilt und kam so in den Genuß einiger Japano-Module. Nun zu meiner Frage: Kann ich jetzt alle japanischen Spiele auf meiner Konsole laufen lassen, oder brauche ich trotzdem noch einen speziellen Japanadapter?

Wie hoch war die Spielspaßwertung für "Budokan"? Was kostet die NEC-PC-ENGINE und wie teuer sind dazugehörige, gute Spiele? Wird es "Street Fighter 2" auch für das Mega Drive geben?

Tino Schwanemann, Magdeburg

Bis auf wenige japanische RGB-Module laufen alle Importspiele auf Deiner in "Eigenregie" umgebauten Konsole – ein spezieller Adapter ist also nicht nötig.

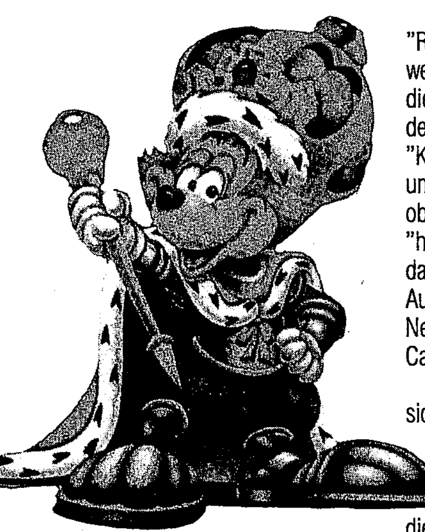
*Nach langem Blättern in den vergilbten **POWER PLAY**-Ausgaben vergangener Tage, war der "Budokan"-Test ausgemacht. In Ausgabe 11/90 waren für das Electronic-Arts-Modul glatte 73 Prozent (Grafik: 73 Prozent, Sound: 56 Prozent) übrig. Eine simple PC-Engine, ohne CD-ROM, kostet ca. 250 Mark. Bei den Spielen sieht's aus Raritätsgründen happiger aus: In kleinen Stückzahlen importierte HU-Cards kosten bei rechtzeitiger Bestellung zwischen 100 bis 120 Mark. Sammlerstücke wie z.B. "Devil Crash" oder "Parasol Stars" wurden vor einigen Wochen noch für bis zu 400 Mark gehandelt.*

Trotz brodelnder Gerüchteküche und verzweifelt nach "Street Fighter 2" suchenden Sega-Usern, wird Capcom wahrscheinlich keine Mega-Drive-Version des Prügelknallers bringen.

HARTUNG-HANDHELD

Seit einigen Ausgaben inseriert eine Firma Hartung mit einem Game-Boy-ähnlichen Handheld namens "Super Vision". Neben einem größerem Bildschirm läßt sich der gesamte Monitorteil augenfreundlich abwinkeln. Die Software, sprich die Module, kosten nur zwischen 30 bis 40 Mark. Ist das "Super Vision" eine ratsame Anschaffung. Habt Ihr das Gerät bereits in der Redaktion? Stellt es bitte in einer der nächsten Ausgaben vor. Frank Zabel, Lippstadt

Was, bitte schön, ist das "Super Vision"? Gesehen habe ich die kleine Konsole mit integriertem LC-Display



in einer Händleranzeige in der letzten **VIDEO GAMES**. Ist das Gerät besser als der Game Boy? Hat es überhaupt eine Chance gegen Nintendos' weitverbreitetes Handheld? Wie gut ist die erhältliche Software, und werden auch bekannte Firmen wie z.B. Konami Spiele für das Super Vision herausbringen? Samuel Goldberg, Schweiz

In der vorliegenden Ausgabe findet Ihr im Schwarzweißteil einen zweiseitigen "Super Vision"-Artikel, der den Großteil Eurer Fragen beantwortet. Konami und andere Softwarekonzerne werden mit Sicherheit keine Spiele für das Hartung-Handheld anbieten oder programmieren.

MEHR NEO GEO!

Als begeisterter Leser Eurer Zeitung muß ich Euch nun doch einmal schreiben. **VIDEO GAMES** ist im großen und ganzen hervorragend, trotzdem gibt's was zu nörgeln: Als Besitzer des Super Nintendos bin ich sehr zufrieden mit Euren Tests und Bewertungen. Bisher gab's noch keine bösen Überraschungen, wenn ich mich beim Modulkauf auf Euer Urteil verlassen habe. Ich besitze aber auch ein Neo Geo und finde, daß die zwei Seiten, die Ihr monatlich für dieses High-End-Gerät bringt, viel zuwenig sind und außerdem anders gestaltet werden sollten. Die erste Seite sollte mit Neuerscheinungen und Vorschauen auf in Entwicklung befindlichen Spielen gefüllt sein. Darauf könnten zwei Seiten zwar kurze, aber ganz normale Tests mit zwei bis drei Bildschirmfotos und den üblichen Grafik-, Musik-, Sound- und Spielspaßwertungen folgen. Der Grund, warum ich mir das wünsche, ist ganz einfach: Ihr habt das Spiel "Robo Army" als "hervorragend" bewertet — das trifft auf den Sound und die Grafik voll zu, aber der Umfang des Spiels läßt zu wünschen übrig. "King of Monsters 2" habt Ihr wiederum als "durchschnittlich" bewertet, obwohl der Sound und die Grafik ein "hervorragend" verdient hätten — das Gameplay ist Geschmackssache. Außerdem wären Tips und Tricks zu Neo-Geo-Modulen trotz Memory-Card durchaus angebracht.

Ich würde mich sehr freuen, wenn sich in bezug auf das Neo Geo bei Euch etwas ändern würde, und verbleibe in Hoffnung auf eine große aber preisgünstigere Zukunft für die schöne "Neue Welt".

Markus Höger, Waiblingen

SNK's Edelkonsole wird von uns nicht benachteiligt. Es gibt einfach zu wenig neue Module, und somit können wir keine extra Testrubrik einführen. Die Idee mit der Längung und Umgestaltung der bisher zwei Seiten trifft da schon eher auf Resonanz: Sobald eine mäßige Modulflut eintritt, läßt sich darüber reden.

Ein Großteil der Neo-Geo-Module protzt zwar mit pompöser Grafik und dröhnendem Mehrkanalsound, der Spielumfang lädt aber nur in seltenen Fällen zu mehr als dreiviertelstündigem Durchzocken ein. Das war auch schon bei vorhergegangenen Modulen der Fall. Trotzdem ist die von Dir gewünschte präzisere Bewertung sinnvoll — 300 Mark sind eine Stange Geld.

NUMMERN-CHAOS

Bei der Numerierung Eurer Hefte kennt sich keiner mehr aus! Wir besitzen die Ausgaben 2/91 bis 4/91. Soweit kein Problem — doch jetzt kommt's: Nach Ausgabe 2/92 kam im darauffolgenden Monat eine **VIDEO GAMES 6/92** in den Handel. Was ist mit den Nummern 3, 4 und 5/92 passiert?

Ferdinand Schröder, Landshut

*Zwischen den Ausgaben 2/92 und 6/92 ist nichts passiert. Ursprünglich war die **VIDEO GAMES** ein dreimonatlich erscheinendes Sonderheft der **POWER PLAY**. Seit Ausgabe 6/92 gibt's unser Magazin jeden Monat neu am Kiosk — deshalb wurden auch die Ziffern geändert: Von der Ausgabenzahl auf den jeweiligen Monat.*

RAT & TAT

Euer Mega Drive gibt seit einigen Tagen nur noch seltsame Grunzlaute von sich? Das Super Nintendo verweigert das brandneue Street-Fighter-Modul? Euer Handheld streikt und das Joypad versucht sich klammheimlich aus dem Staub zu machen? Kein Problem für die Technik-Freaks in der *VIDEO-GAMES*-Redaktion. Wir freuen uns über jede technische Frage und werden uns bemühen, Euch bei schwerwiegenden Problemen und Beinahkatastrophen zu helfen. *ak*

Unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Rat & Tat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München.

Duo-Engine

In Euch sehe ich die einzige Möglichkeit, folgende Fragen endgültig aus der Welt zu schaffen:

1. Wieviel kostet die Duo-Engine und wieviel die Spiele?
2. Wann kommt die deutsche Version der Duo-Engine auf den Markt?
3. Bietet ein Super Nintendo mit CD-ROM mehr als das Neo-Geo?
4. Welche Konsole ist technisch weiterentwickelt: Das Neo-Geo oder die PC-Engine? Alexander Ippen, Köln

1. Die PC-Engine-Duo kostet als Japanimport etwa 900 Mark, ein CD-Spiel liegt bei etwa 100 bis 130 Mark. Zum Weihnachtsfest wird die Duo auch in den USA erscheinen und für unter 600 Mark zusammen mit vier Spielen verkauft. Einige Versandhändler wollen dieses Angebot weitergeben. Mit Hilfe eines speziellen Adapters könnt Ihr übrigens auch die Japankarten abspielen.

2. Eine deutsche Version ist leider nicht geplant. Das Importmodell (USA und Japan) gibt's u.a. bei Fandango, Galaxy und CWM.

3. Das kann noch niemand sagen, da das CD-ROM zur Zeit nur in den Entwicklungsabteilungen der lizenzierten japanischen Spielehersteller steht. Der größte Vorteil einer CD ist der Speicherplatz — in dieser Beziehung kann selbst das Neo-Geo nicht mithalten.

4. Das Neo-Geo ist ein vollwertiger Spielautomat und damit weiterentwickelt als die PC-Engine. Trotzdem gibt's auf der Engine viele tolle Spiele.

RGB-Ausgang

Ich besitze einen Amiga samt 1084S-Monitor. Da ich mit dem Amiga nur spiele, möchte ich demnächst auf ein amerikanisches Super Nintendo umsteigen. Kann ich dieses Gerät am 1084S anschließen? Jonas Theile, Fürfeld

Beim 1084-Monitor ist Vorsicht geboten: Commodore hat im Laufe der Zeit zwei Modelle entwickelt, von denen nur das ältere einen RGB-Scart-Stecker hat. Dreh' Deinen Monitor um und prüfe, ob sich an der Rückseite eine längliche, 21polige Buchse befindet. Nur darüber lassen sich US- und Japanversion des Super Nintendo anschließen.

Super Nintendo mit 60 Hz

Laufen die deutschen Super-Nintendo-Spiele mit 60 Hz, wenn ich sie über einen Adapter auf einem japanischen Gerät abspiele oder umgekehrt? Johann Lazarus, Roßleitnen

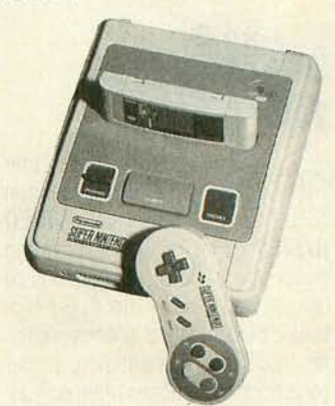
Wie Du richtig vermutet hast, funktioniert nur ersteres. Die Angabe "Hz" meint die Ausgabegeschwindigkeit auf dem Bildschirm, die vom Grundgerät selbst bestimmt wird. Demzufolge laufen die deutschen Module mit 60 Hz, die japanischen auf dem offiziellen Super Nintendo nur mit 50 Hz.

Super Nintendo

Ich habe vor, mir in nächster Zeit ein Super Nintendo zuzulegen. Vorher möchte ich Euch folgende Fragen stellen:

1. Welche Voraussetzungen muß ein Fernsehapparat mitbringen, damit ich ein deutsches Super Nintendo daran anschließen kann?
2. Woran erkenne ich, daß ich ein deutsches Super Nintendo kaufe?
3. Wie funktioniert der 3-D-Chip? Müssen die Programmierer alle Zoomstufen zeichnen oder vergrößert der Chip von selbst?
4. Wird es für das Super Nintendo einen Adapter geben, mit dem man japanische und englische Spiele spielen kann? Ulrich Wittmann, Darmsheim

1. Das deutsche Super Nintendo kannst Du über das mitgelieferte Antennenkabel an jeden handelsüblichen Fernseher anschließen. Nur bei den Importversionen aus den USA oder Japan benötigst Du einen vollwertigen RGB-Fernseher mit Scart-Buchse.



Die deutsche "Fassung" des Super Nintendo

2. Die deutsche Version des Super Nintendo erkennst Du ganz einfach an den deutschen Texten auf der Verpackung. Außerdem sieht das Gerät anders aus als die amerikanische.

3. Nintendo hat den 3-D-Chip sehr programmiererfreundlich gestaltet. Die Grafiker zeichnen lediglich die Ausgangsform (z.B. ein Sprite), die dann vergrößert wird. Der Nachteil dieser Methode ist, daß die Auflösung des Objekts beim Zoomen gröber wird.

4. *Einen solchen Adapter gibt's seit etwa drei Monaten bei vielen Videospiel-Versandhändlern. Wenn Du ein deutsches Modul an die Rückseite des Adapters steckst, wird der Sicherheitschip im Super Nintendo ausgetrickst.*

CD-ROM-Fragen

Ihr habt noch nicht viel über das Mega-CD geschrieben, deshalb habe ich drei Fragen:

1. Wird sich das CD-ROM in der Videospielszene durchsetzen?
2. Kann man auf dem CD-ROM Spielstände abspeichern?
3. Werden die Preise der Spiele für das CD-ROM sinken?

Marc Stettler, Nidau

Dem CD-ROM fürs Mega Drive haben wir in der letzten VIDEO GAMES einen dicken Artikel gewidmet. Dort könnt Ihr nachschlagen, wenn Ihr näheres zum Mega-CD wissen wollt. Zu Deinen Fragen:

1. Das Mega-CD setzt sich nur durch, wenn bessere (und mehr!) Software erscheint. Bislang haben die Spielehersteller nur Flops und Durchschnitts-CDs im Programm. Sega-unabhängig läßt sich Deine Frage mit einem schallenden Ja! beantworten. Das Modul ist in ein paar Jahren Out, die CD wird zum neuen Speicherstandard.

2. Sowohl das Mega-CD als auch das CD-ROM für die PC-Engine haben einen internen RAM-Speicher, der einige Spielstände festhält. Auf die CD selbst wird nicht abgespeichert.

3. Der Preis eines CD-ROM-Spiels wird mittelfristig unter den eines Moduls sinken, da CDs in der Produktion deutlich günstiger sind. Es könnte jedoch auch sein, daß geldgierige Spielehersteller am alten Modulpreis festhalten...

Master System 2

Wozu hat Sega eigentlich das Master System 2 entwickelt, obwohl es gegenüber dem Master System viele Nachteile hat: Dem Master 2 fehlt der Karteneingang (3-D-Brille nicht nutzbar), ein zweites Joypad im Lieferumfang und der Reset-Schalter.

Eine Frage zum Mega Drive: Ich habe gehört, daß die Fortsetzung von *Street Fighter 2* exklusiv fürs Mega-CD erscheinen soll.

Michael Richter, Wurzen

Sega hat sich mit dem Master System 2 nicht mit Ruhm bekleckert. Das Gerät sieht zwar schick aus, dafür fehlen die von Dir erwähnten Vorzüge der Vorgängerkonsole. Einen Vorteil solltest Du allerdings nicht übersehen: Das Master System 2 ist billiger als Modell 1, und das zählt für viele Kunden.

Das Street-Fighter-2-Gerücht können wir weder bestätigen noch verwerfen. Möglicherweise verkauft Capcom die Lizenz an einen Dritthersteller, der das Spiel aufs Mega Drive umsetzt. Capcom selbst wird vermutlich nicht tätig.

Mega-Drive-Fan



Hier einige Fragen zum Thema Konsolen und Module:

1. Das Neo-Geo-Bildschirmfoto in *VIDEO GAMES 7/92* sieht so aus, als hätte das Mega Drive die gleiche Grafikqualität.
2. Was genau kann man an die Buchse anschließen, die sich an der Seite des Mega Drives befindet?
3. Gibt es ein Verlängerungskabel für Mega-Drive-Joypads?
4. Wieviel Bit hat das Neo-Geo?
5. Will Sega eine Art Neo-Geo auf den Markt bringen?

Tobias Dinkel, Kronach

1. Auf Dein Schreiben hin habe ich gleich zum VIDEO-GAMES-Ordner gegriffen und das angegebene Foto beäugt. Tatsächlich sehen die abgedruckten Bilder nicht besonders schick aus. Wir mußten auf Pressematerial zurückgreifen und konnten die Fotos nicht selber machen. Dafür siehst Du in VIDEO GAMES 8, wie farbenfroh und detailliert die Grafik des SNK-Geräts ist. Das Mega Drive ist von dieser Grafikqualität weit entfernt, das Super Nintendo kommt fast heran.

2. Über den seitlichen Port des Mega Drives läßt sich derzeit nur das Mega-CD anschließen. Die Vorstellung des CD-ROM-Laufwerks findet Ihr in der letzten VIDEO GAMES.

3. Von einem Verlängerungskabel für Mega-Drive-Joypads ist uns nichts bekannt. Die für Computer-Joysticks erhältlichen Kabel funktionieren leider nicht, obwohl die Anschlüsse gleich aussehen.

4. Das Neo-Geo hat 16 Bit wie Mega Drive und Super Nintendo. Trotzdem ist es leistungsfähiger, da der Prozessor höher getaktet ist (es ist schneller) und ihm viele Custom-Chips zur Seite stehen. Diese Spezialchips übernehmen Aufgaben in den Bereichen Grafik, Sound und Sprite-Verwaltung.

5. Seit nunmehr einem Jahr sind Gerüchte im Umlauf, daß Sega an einer neuen 32-Bit-Konsole arbeitet. Das Mega Drive entstand auf Basis der gängigen 16-Bit-Spielautomaten von Sega. Seit einiger Zeit gibt's auch Spielautomaten mit 32 Bit, genaueres über eine entsprechende Konsole ist aber noch nicht bekannt. Ein Gerücht spricht jedoch von einer 32-Bit-Markteinführung, falls auch die überarbeitete Version des Mega-CD-ROMs nicht aus den Startlöchern kommt.

Mega-Drive-Spiele auf dem Super Nintendo?

Mich interessiert brennend, ob es einen Adapter gibt, mit dem man Mega-Drive-Spiele auf dem Super Nintendo abspielen kann. Außerdem würde ich mich freuen, wenn Ihr auch unbekanntere Konsolen testen könntet.

Jan Koncar, Mettmann

Einen solchen Adpater gibt es nicht, da die technischen Voraussetzungen der beiden Konsolen gänzlich verschieden sind. Im Super Nintendo steckt nicht ein Chip, den man auch im Mega Drive findet.

Natürlich nehmen wir jede neue Konsole unter die Lupe. Dummerweise erscheinen nur sehr selten neue Geräte. Diesmal befassen wir uns mit dem Super-Vision.

Batterieverbrauch

Ich will mir ein Game Gear zulegen, habe aber gehört, daß die Batterien in einer Stunde leergespielt sind. Soll ich mir nun ein Lynx kaufen oder sieht's da genauso aus?

Andreas Winnenberg, Essen

Das größte Problem der Farb-Handhelds ist der Batterieverbrauch: Gute Alkaline-Batterien der bekannten Markenhersteller leben im Lynx 2 zirka zwei Stunden, im Game Gear halten sie etwas länger. Mit Akkus reduziert sich die Spielzeit auf etwa 30 bis 60 Minuten, dafür schont Ihr die Umwelt. Am besten Ihr versorgt das Gerät über ein Netzteil, dann steht auch der Lösung eines umfangreichen Spiels nichts im Wege.

VIDEOSPIELE LEXIKON TEIL 4

Schlagwörter und Fachbegriffe der Videospielwelt werden Euch in dieser Rubrik erklärt.

S

Sampling: ...bezeichnet die Umwandlung von koventionell erzeugten Tönen (Sprache, Instrumente, ganze Melodien) in Daten. So wird aus einem meist analogen Ton ein digitaler. Beim Videospiel kommen sowohl vom Soundchip erzeugte Töne vor als auch gesampelte Geräusche und Musiken. Um z.B. Sprache klar und verständlich in ein Spiel zu packen, spielt die Samplingrate eine Rolle: Je länger man sampelt, desto besser hört sich der Ton an. Dafür muß eine Menge Speicherplatz 'dran glauben.

Scrolling: ...bezeichnet die Bewegung des Spielfeldes. Der aktuelle Ausschnitt richtet sich dabei meist nach der Bewegung Eures Bildschirmheldens. Einige Spiele oder Levels scrollen in alle Richtungen — meist unterscheidet man aber zwischen vertikalem (von oben nach unten oder umgekehrt) und horizontalem (von links nach rechts) Scrolling. Vom Parallax-Scrolling spricht man, wenn mehrere Bildschirmebenen (Vorder- und Hintergründe) in verschiedenen Geschwindigkeiten am Spieler vorbeilaufen. Meist wird das Parallax-Scrolling eingesetzt, um einen räumlichen Eindruck zu erzeugen oder dem Hintergrund Tiefe zu geben. Viele Spielkonsolen unterstützen das Parallax-Scrolling durch einen Spezialchip. Das erste Spiel mit Scrolling war Williams Horizontal-Shooter *Defender*, das eine lange Serie von Automaten mit unbeweglichem Spielfeld (*Space Invaders*, *Donkey Kong*, *Pac-Man*) ablöste.



Dank des Soundmenüs kommen auch Spieleanfänger in den Genuß aller Musikstücke eines Moduls; bei Crue Ball werden dort sogar die Copyrights vermerkt.

Simulation: Neben dem Jump'n'Run und dem Actionspiel ist die Simulation das verbreitetste Spielgenre. Man unterscheidet grob zwischen der Sportsimulation (eine Sportart oder Disziplin wird möglich realistisch auf dem Bildschirm dargestellt), einer Strategie- oder Wirtschaftssimulation, bei der das Programm die Verwaltung komplexer Zahlenkolonnen *und Algorithmen* übernimmt oder einer militärischen Simulation. Letztere stellt meist die größten Anforderungen an die Hardware: Um Flugzeuge, Panzer und Schiffe in ihrer Bewegung realistisch darzustellen, wird meist auf Vektor- oder Polygonengrafik zurückgegriffen. Vor allem amerikanische Entwickler feilen seit gut einem Jahrzehnt an diesem anspruchsvollen Thema, bei dem Action und Effekte gegenüber der präzisen Nachstellung einer wirklichen Handlung oder eines Ereignisses in den Hintergrund treten.

Soundmenü: Das Soundmenü gibt's in vielen Spielen als Bestandteil des Optionsmenüs oder als eigenes Menü: Es erlaubt Euch, die Musikstücke der verschiedenen Levels oder die Soundeffekte anzuhören. In seltenen Fällen wird dem Spieler ein Soundmenü präsentiert, in dem er sich die Musikbegleitung für das folgende Spiel selbst auswählen darf.

Sprite: Sprites sind vom Programmierer definierte Objekte, die von der Hardware (bzw. von bestimmten Custom-Chips) ohne großen Rechenaufwand bewegt und manipuliert werden können. Frühe Spielgeräte wie z.B. der Commodore-64-Homecomputer konnten nur wenige kleine Sprites darstellen: Oft war der Held gleichzeitig auch das einzige Sprite eines Spiels. Im 16-Bit-Zeitalter der Mega Drives und Super Nintendos können Dutzende von teils imposant großen Sprites dargestellt, bewegt und gezoomt werden.

Strategiespiel: Als Strategiespiel gilt in den USA (dort wurde das Videospiel erfunden) jeder Titel, der gänzlich ohne Action auskommt. Neben Denk-, Knobel- und Tüftelmodulen fallen auch strategische Simulationen (siehe dort) in diese Kategorie. In Deutschland bezeichnet man nur letzteres als Strategiespiel. Obwohl das Genre in der deutschen Videospielszene nahezu unbekannt ist, sind in Japan einzig Rollenspiele und Mario-Clones umsatzträchtiger als Strategiespiele. Mit etwas Glück werden nächstes Jahr die ersten Strategiespiele für Super Nintendo und Mega Drive in Deutschland auftauchen.



Eine komplexe militärische Simulation: Das Strategiespiel *Advanced Military Simulator* (Mega Drive; nur in Japan erhältlich) nutzt z.B. Hexfelder, um Entfernungen und Bewegungsmöglichkeiten realistisch, aber einfach darzustellen. Wie viele andere Elemente des in Japan sehr beliebten Genres, wurden auch die Hexfelder von den Brettspiel-Cracks an amerikanischen Universitäten erfunden.

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
inkl. Sonic und Soccer
und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole **a.A.**
Joypad Pro 2, Dauerfeuer **DM 49,-**
Spiele Adapter **DM 29,-**

Aquatic Games US	99,-
NHL Hockey '93 US	109,-
Galahad US	109,-
Double Dragon US	99,-
LHX Attack Chopper US	109,-
Team USA Basketball US	109,-
Sidepocket US	109,-
Desert Strike US	99,-
Dragons Fury US	99,-
Cadash US	109,-
Arch Rivals US	109,-
David Robinson US	109,-
Krustys Funhouse US	109,-
Alien 3 US	99,-
Smash TV US	109,-
Lemmings US	99,-
Sokoban US	69,-
Wardner US	69,-
European Club Soccer DT	109,-
Immortal US	109,-
Golden Axe II JP	69,-
Hellfire JP	49,-
Midnight Resistance JP	89,-

Angebot des Monats:

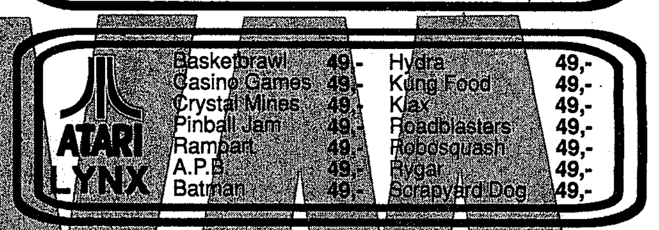
Thunderforce 3 DT	89,-
Ishido US	59,-
Micky Mouse 2 JP	79,-
Jordan VS Bird US	89,-

J. Capriati Tennis	109,-
Super Shinobi JP	79,-
Predator 2 US	109,-
Shadow Dancer US	89,-
Wonderboy 5 US	109,-
Donald Duck JP	79,-
Klax JP	69,-
Spiderman JP	59,-
Micky Mouse JP	79,-
EA-Hockey DT	99,-
Streets of Rage JP	79,-
Out Run JP	69,-
Green Dog US	99,-
Gynoug JP	79,-
Decap Attack US	79,-
Juwel Master DT	89,-
Kageki Fighter JP	89,-

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic" inkl. Netzteil **DM 319,-**
Akkupack **DM 89,-**

Wimbledon Tennis DT	79,-	Donald Duck JP	49,-
Monaco GP 2 US	69,-	Tazmania	a.A.
Chuck Rock	a.A.	Chase H.Q. US	59,-
Smash TV US	79,-	Foreman Boxing US	59,-
Out Run JP	49,-	Popils US	59,-
Micky Mouse JP	49,-	Shinobi JP	59,-



ATARI LYNX

Basketbrawl	49,-	Hydra	49,-
Casino Games	49,-	Kung Food	49,-
Crystal Mines	49,-	Klax	49,-
Pinball Jam	49,-	Roadblasters	49,-
Rampart	49,-	Robosquash	49,-
A.P.B.	49,-	Rygar	49,-
Batman	49,-	Scrapyard Dog	49,-

SEGA MASTER SYSTEM

Angebot des Monats:

Champions of Europe DT	89,-
Aztec Adventure US	59,-
Double Dragon US	59,-
Golden Axe Warrior US	89,-

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	89,-	Hudson Hawk US	59,-
Amazing Tater US	49,-	Lightmaster	39,-
Bubble Bobble US	59,-	Probotector US	59,-
D. Dragon 2 US	59,-	Simpsons US	59,-
F. Fantasy Adv. US	69,-	Track Meet US	59,-
F. Fantasy 1 US	59,-	Robocop 2 US	59,-

Nintendo NES (8 bit)

Adventure Island	99,-	Mega Man 2	79,-
Batman	89,-	Parodius	99,-
Bucky O'Hare	99,-	Probotector 2	89,-
Ducktales	89,-	Super Mario 2	79,-
Familie Feuerstein	89,-	Tiny Toons	89,-
Little Nemo	79,-	Tom & Jerry	99,-

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 699,-**

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Warrior	379,-
Alpha Mission	249,-	Viewpoint	a.A.
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-	Art of Fighting	a.A.

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 49,-**

Angebot des Monats:

Arcana US	99,-
Home Alone US	99,-
Top Gear US	99,-
Thunderspirits JP	79,-

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlemania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	99,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	99,-
Sim City DT	109,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	109,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-

(05322) 54081/82

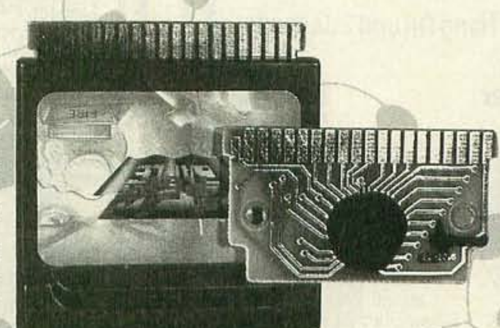
Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.



CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



SUPER VISION



Die Spielzeugfirma Hartung-Spiele aus Berlin macht dem Game Boy Konkurrenz: Das Super Vision ist ein neuer Handheld mit Graustufenbildschirm.

Die Einführung des Super Visions in Deutschland wird von einer großen Werbekampagne in Fachhandel und Zeitschriften begleitet: Mit den drei Schlagwörtern "Größer, besser, günstiger" macht Hartung auf ihr neues System aufmerksam. Das Super Vision besteht aus zwei Teilen: Auf dem unteren befinden sich Richtungstasten (Joypad), zwei Feuerknöpfe, Select und Start (Pause). Darüber thront der vergleichsweise große Liquid-Chrystal-Bildschirm (LCD), den Ihr dank einer Kippmechanik zweistufig justieren könnt. Dadurch läßt sich der Blickwinkel verändern, was bei direkter Sonneneinstrahlung nützlich ist. Wie der Game Boy ist auch das Super-Vision-Display nicht von hinten beleuchtet — die Batterien halten also einige Zeit. Musikalisch läßt das Gerät durch einen eingebauten Minilautsprecher von sich hören, zusätzlich befindet sich ein Stereokopfhörer im Lieferumfang. Mit einem Netzgerät läßt sich das Super Vision ebenfalls betreiben. Zusammen mit dem Grundgerät ersteht Ihr zu einem Preis von zirka 120 Mark auch das Spiel *Crystball*, das wir Euch ebenfalls vorstellen.

Unsere Meinung

Das Super Vision ist gut verarbeitet und überstand auch unseren 1-Meter-Absturz-Test ohne Beulen oder Blessuren. Im Gegensatz zum Game Boy können die Module ohne vorheriges Ausschalten der Hardware gewechselt werden — auch wenn die Gebrauchsanweisung davor warnt, werden's jüngere Spieler (nach bösen Erfahrungen mit dem Nintendo-Handheld) zu schätzen wissen. Im Gegenzug läßt jedoch die Qualität der Hardware zu wünschen übrig. Was das Super Vision an Musik und Sound von sich gibt, ist zum Heulen: Solche Pieps-, Grunz- und Pups-Geräusche hatte nicht mal das Atari VCS vor zehn Jahren im Repertoire. Schlecht ist's auch um das eingebaute LC-Display bestellt: Schon der "Travellmate"-Schriftzug am Anfang verwischt derart, daß man den Game-Boy-ähnlichen Einschaltpiepser gar nicht mehr wahrnimmt. Wo der beworbene "High-Contrast-LCD-Bildschirm" und das "Super-Sound-System" geblieben sind, bleibt schleierhaft. Auch das Joypad ist ein Ärgernis: Das unhandliche Plastikteil läßt sich nur ungenau bewegen, was Euch bei vielen Spielen zum Verhängnis wird. Geräte mit so überwältigenden Schwächen haben im Zeitalter der Game Boys kaum eine Chance. Der einzige Vorteil ist der Modul-Preis: Mit 29 bis 39 Mark sind die Spiele vergleichsweise günstig. Dafür versprechen die gegenwärtig erhältlichen Titel nicht die Hälfte an Spielspaß eines guten Game-Boy-Moduls. *ak*



Block Buster



Bei *Tetris* kann man nicht viel falsch machen? Da haben wir uns geschnitten: **Block Buster** schreckt den Spieler mit langsam daherruckelnden Steinchen, entsetzlicher Musik und peplosem Spielablauf. Die Steuerung ist zu schwerfällig, um in höheren Stufen auf einen grünen Zweig zu kommen. Die gnädige Spielspaßwertung gibt's nur wegen des (geklauten) Spielprinzips.

Features: Continue, High-Score-Liste
Grafik: 15%
Musik: 9%
Soundeffekte: 3%
Spielspaß: 29%

Eagle Plan



Wenn wir's nicht *Blue Lightning* nennen dürfen, heißt's eben **Eagle Plan**: Ihr steuert einen flügellahmen Düsenjäger gegen übel gesinnte MIG-Piloten. Diese fliegen lange vor Eurer Nase rum, um zu verhindern, daß Ihr danebenschießt. Die Computergegner ballern natürlich auch — dann ist Ausweichen angesagt.

Features: 3 Schwierigkeitsgrade, Continue, High-Score-Liste
Grafik: 22%
Musik: 6%
Soundeffekte: 12%
Spielspaß: 10%

Mega Drive

Magnum Set
2 Pads
+ Sonic
+ Columns
+ World Cup Italia
+ Super Hang On **349,-**

Achtung

ab 24. November lieferbar.
Sonic 2 dt.
99,-
Bitte vorbestellen.

Mega Drive

Achtung
Vorbestellservice

Super WWF dt.	109,-
Indiana Jones US	99,-
Might f. Magie 3 US	115,-
Home Alone US	99,-
Flinstones US	99,-
Road Rash US	99,-
Captain America US	99,-
Batmans Return US	99,-
Madden 93 US	109,-

Mega Drive

Double Dragon US	99,-
Galahad US	99,-
NHLPA Hockey dt.	109,-
Jennifer Capriati Tennis US	99,-
World Trophy Soccer US	109,-
LHX Attack Chopper	99,-
Batman dt.	99,-
Taz Mania dt.	99,-
EA Hockey dt.	99,-
Phantasy Star 2 dt.	79,-
Terminator dt.	99,-
Lemmings dt.	99,-
Pit Fighter dt.	105,-

Neo Geo-Konsole

dt.

Pal	679,-
RGB	679,-

Game Gear

+ Sonic + Netzteil
+ TV Tuner
499,-

Game Gear

Super Monaco 2 dt.	69,-
Chuck Rock dt.	75,-
Spider Man dt.	75,-
Wimbeldon Tennis dt.	75,-
Smash Ty dt.	69,-
Taz Mania dt.	75,-
Indiana Jones US	69,-
Simpsons US	69,-
Alien 3 US	69,-
Batman 2 US	69,-

Game Gear

Achtung
Vorbestellservice

Sonic 2 dt.	75,-
Home Alone US	69,-
Streat of Rage 118	60,-
Robin Hood US	59,-

Master System

Terminator dt.	89,-
Tom & Jerry dt.	99,-
Simpsons dt.	89,-
Chuck Rock dt.	89,-
Wimbeldon Tennis dt.	89,-
Prince of Persia dt.	99,-

Master System Dt.
+2 Pads + Sonic
+ Alex Kid
195,-

Super NES

US Version 2 Pads + Super Mario	279,-
Super NES Adapter	39,-

Super NES

Mario Kart US	119,-
AXELAY US	129,-
Streetfighter 2 US	129,-
Turtles 4 US	119,-
Robo Cop 3 US	119,-
Magic Sword US	119,-
Forman Boxing US	119,-
Super Soccer US	99,-
Home Alone US	109,-
Super Battle Tank US	109,-
Super Smash Tv US	109,-
Hook Us	119,-
Axelay US	119,-

Super NES

Achtung
Vorbestellservice

Tom & Jerry US	109,-
Bulls vs Blazers US	109,-
Desert Stike US	99,-
Lethal Weapon US	119,-
Equinox US	109,-
California Games US	119,-

Game Boy

WWF 2 US	59,-
Track & Field US	59,-
Top Gun 2 US	59,-
Super Mario Land US	39,-
Empire Strike Back	a. A.
Flinstone	a. A.

Neo Geo-Spiele

Roby Army	299,-
King of Monster 2	299,-
Baseball Stars 2	299,-
Last Resort	299,-
Football Frenzy	299,-
Ghost Pilot	199,-
Fatal Fury	299,-
Trach Ralley	299,-
Burning Fight	299,-
World Heros	349,-
Alle Spiele lieferbar ab	189,-

Beach Games

Inh. Thomas Redak

Am Brenner 3
6972 Tauberbischofsheim

Händleranfragen erwünscht

Versand: per Nachnahme + 8,- DM
Vorkasse: nur Euroscheck + 4,- DM

Kostenloses Magazin anfordern.

Alle Spiele lieferbar.
Am besten gleich anrufen!



Tel.: 09341/3121
Fax: 09341/3121



Pac Boy & Mouse

Hinter dem Pseudonym **Pac Boy** verbirgt sich leider nicht der gute alte Pac-Man — obwohl das Spiel an den ergrauten Pillenfresser erinnert: Ihr hechtet durch ein Labyrinth und versucht, Eure Feinde (Mäuse) per Wandstück zu erlegen. Teile der Wand lassen sich verschieben



und rutschen bis zur nächsten Wand. Kommt eines der piepsenden Viecher dazwischen, verschwindet auch der Block. Zeitweise werden die Mäuse sauer und zerstören die Wände auf eigene Faust. Mit der "passenden", unbrauchbaren Steuerung kann man selbst "innovative" Oldie-Spiele kaputt-umsetzen.

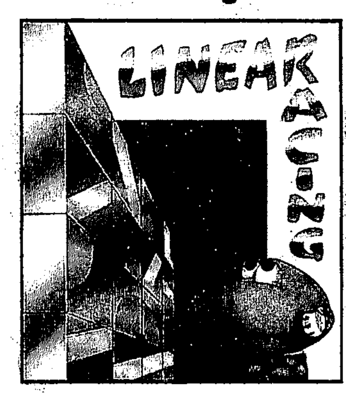
Features: Continue
Grafik: 17%
Musik: 5%
Soundeffekte: 5%
Spielspaß: 12%

Crystball

Wer sich keine Lizenzen kauft, muß seine Spiele umbenennen: **Crystball** ist ein frecher *Arkanoid*-Verschnitt: Ihr steuert einen langgestreckten Ziegelstein, der sich am unteren Bildrand hin und her bewegt. Von diesem Schläger titscht ein Ball in Richtung der Steine, die oben aufgehängt sind. Je nachdem, wie gut die Maurer gearbeitet haben, verschwinden die Steine nach ein- oder mehrmaliger Berührung. *Crystball* ist das beste Spiel für's Super Vision. Obwohl die Grafik verwischt und die Extras nicht richtig zu erkennen sind, macht das simple Gebolze mehr Spaß als die anderen Module.

Features: 3 Schwierigkeitsgrade, Continue
Grafik: 21%
Musik: 20%
Soundeffekte: 11%
Spielspaß: 38%

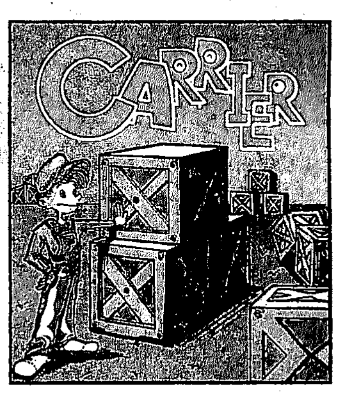
Linear Racing



Wer hinter diesem Titel ein schnuckliges Rennspiel vermutet, hat sich täuschen lassen: **Linear Racing** ist ein Knobelspiel, bei dem Ihr ein Puzzle zusammensetzt: Das Puzzle ist animiert, die Steine können gedreht und vertauscht werden. In der Puzzlealternative ist ein Spielstein verdeckt, im dritten Modus verschiebt Ihr nur ganze Puzzlespalten. Ohne "Vorbildung", habt Ihr wenig Chancen auf eine gute Zeit.

Features: Levelanwahl, Continue
Grafik: 19%
Musik: 14%
Soundeffekte: —
Spielspaß: 9%

Carrier

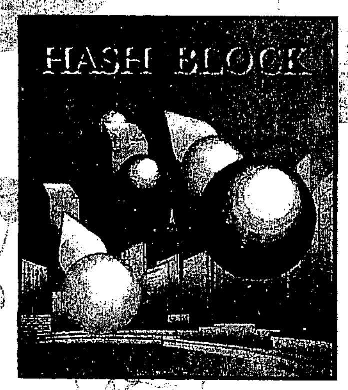


Die Plagiat-Abteilung macht keinen Urlaub: Was sich hinter dem schmucklosen Titel **Carrier** verbirgt, ist ein Ableger von *Sokoban*. Der Spieler ist Lagerarbeiter, den das Umräumen einer Lagerhalle mächtig ins Schwitzen bringt. Ihr müßt Kisten auf bestimmte Positionen schieben, ohne sie zu nah an eine Wand oder in eine Sackgasse zu schubsen. Zurück oder dran vorbei geht's nicht. Auch *Carrier* kränkelt an verwischter Grafik, sinnloser Musik und mangelhafter Steuerung.

Features: Levelanwahl, Continue
Grafik: 16%
Musik: 11%
Soundeffekte: 4%
Spielspaß: 21%

Hash Blocks

Columns für Arme: **Hash Blocks** heißt die Super-Vision-Variante des Sega-Klassikers. Ihr baut in einen Becher fallende Symbole ab. Kreuz, Strich und Kreis kleben hintereinander und marschieren langsam von oben herunter. Per Tastendruck verändert Ihr die Reihenfolge. Die Symbole verschwinden, wenn vier gleichartige nebeneinanderliegen. *Hash Blocks* kann trotz des fesselnden Vorbilds nicht begeistern. Dürftig gemacht, schreckliche Hintergrundbilder, Spielspaßtendenz gegen Null.



Features: 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielmodi, Continue
Grafik: 18%
Musik: 12%
Soundeffekte: 2%
Spielspaß: 17%

P-52 Battle

Im Gegensatz zu allen anderen Spielen, bauen die "Entwickler" von **P-52 Battle** auf Abwechslung. Als Kapitän im zweiten

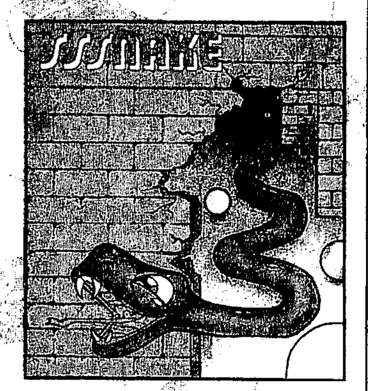


Weltkrieg habt Ihr gefährliche Missionen zu meistern: Zuerst ballert Ihr mit den Bordkanonen auf feindliche Fregatten, dann schlängelt Ihr Euch im U-Boot unter Wasser entlang, später feuert Ihr mit Wassertorpedos auf einen Flugzeugträger, schließlich steht die Konfrontation mit einem gegnerischen Kanonenboot auf dem Programm. Nachteil: In zehn Minuten seid Ihr durch.

Features: Levelanwahl, Continue
Grafik: 22%
Musik: 15%
Soundeffekte: 17%
Spielspaß: 21%

Sssnake

Nicht zu glauben: Das Spiel mit dem einfallslosen Titel hat technisch mehr auf dem Kasten, als die Mitstreiter. Eine Schlange ißt gern viel, wodurch ihr Körper länger wird. Das Spielfeld muß von allem Eßbaren befreit werden, Ihr dürft aber nicht in eine Wand oder den eigenen Körper beißen. Trotz der technischen Gestaltung ist auch *Sssnake* unbrauchbar: Extras, Essen und todbringende Bomben lassen sich nicht voneinander unterscheiden.



Features: —
Grafik: 19%
Musik: 44%
Soundeffekte: 61%
Spielspaß: 22%

TIPS & TRICKS



Hallo Leute!

Ihr hängt immer noch bei Kapitän Hook fest? Ihr seid von der Magersucht bedroht, weil Ihr nicht von *Gley Lancer* loskommt? Eure Freunde kümmern sich nicht mehr um Euch, da sie keine Lust mehr auf *Zelda* haben? Dann ist unsere Tips & Tricks-Rubrik genau das richtige für Euch. Mit den fundierten Hilfestellungen unserer Spieleexperten habt Ihr bei keinem Konsolenhammer größere Probleme.

Die beneidenswerten Leute unter Euch, die jedes Spiel in Windeseile durchspielen, sollten ebenfalls innehalten: Schickt uns Eure mühselig erspielten Tricks, zeichnet sorgfältige Karten (optional mit 4096 Farben) mit schwarzem Stift auf weißes Papier und schreibt Tausende von Paßwörtern auf – schon habt Ihr eine Chance maximal **500 Mark Belohnung** zu kassieren, damit Ihr Euch wieder neue Spiele zulegen könnt oder Euch einen anderen Wunsch erfüllen.

So geht's

Beachtet bitte die folgenden "Teilnahmebedingungen", dann spart Ihr uns und der Müllverwertungsstelle unnötige Arbeit:

1. Eure Karten und Zeichnungen haben nur dann eine Chance, wenn sie mit einem **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind. Wer seine Karten einfärben will, kann das gerne tun: Wenn entsprechendes Material vorliegt, wird's in Farbe abgedruckt.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit unsere Assistenz nicht tagelang recherchieren muß, wohin das Geld gehen soll. Bei Überweisungen ins Ausland benötigen wir außerdem die Postschecknummer des Kreditinstituts.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**.
4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen zu blättern und Tips abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario- oder Megaman-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen Sonic und Maniac Mansion (NES) sind wir bestens eingedeckt.

Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark** Belohnung!

Schickt Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter und Spielelösungen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Mögen die Joypads mit Euch sein!

A. Knauf



DES RÄTSELS LÖSUNG

Wir geben Euch eine Chance, den Abspann Eures Lieblingsspiels zu genießen. Befolgt unsere kompetenten Ratschläge und Ihr habt weniger Probleme, aktuelle Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele durchzuspielen.

Probotector 2 (NES)

Thierry Pulver aus Fraubrunnen hat eine Komplettlösung zum NES-Actionspiel ausgearbeitet:

Level 1: Hier gibt's noch keine kniffligen Stellen. Wenn Ihr zu zweit spielt, ballert der eine nach vorn, während Spieler 2 den Rücken sichert. Beim Helikopter angekommen, entledigt Ihr Euch erst der kleinen Feinde und stellt Euch links in die Mulde, wenn der Hubschrauber seine Nasenspitze zeigt. Schießt nach oben und schaltet alle vier Bordkanonen des Fluggerätes aus. Nun ganz nach rechts: Einer zielt auf die nahenden Feinde, der zweite knallt nach oben auf die Energiekugel.

Level 2: Nach einem Slalom um zwei Gebäude fliegt ein paar Waffenkapseln über den Bildschirm. Den Streuschuß müßt Ihr unbedingt bekommen. Die drei folgenden Panzer überwindet Ihr, indem Ihr Euch zirka 5 cm unter ihnen und rechts oder links vom mittleren Schuß plaziert und ballert, was die Knarre spuckt. Dann schießt Ihr Euch ohne Rast bis zur Panzermauer vor. Laßt die beiden rotierenden Kanonen außer acht, bis die Mauer vor Euch erscheint. Schickt die drei Schützen 'gen Himmel, durchbrecht die Mauer, und Ihr seid beim zweiten Endgegner. Bleibt in Bewegung und greift von den Seiten an. Das Fahrzeug nicht umrunden – eine Bewegung über den Panzer reicht. Zu zweit dürft Ihr nie am gleichen Ort stehenbleiben.

Level 3: Versucht, den Streuschuß oder die Maschinenpistole zu ergattern, da diese am schnellsten schießen. Beim Granatenwerfer gibt's ei-

Waffensysteme

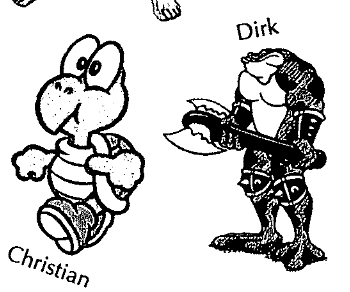
Spread Gun	Stärkste und "breiteste" Waffe
Grenade Gun	Sehr starke Wumme für breite Ziele
Machine Gun	Durchschlagkräftige Schnellfeuerwaffe
Laser	Durchschlagkräftig aber "langsam"
Normal Gun	Zu lahm, zu schwach, nicht schnellfeuerbar

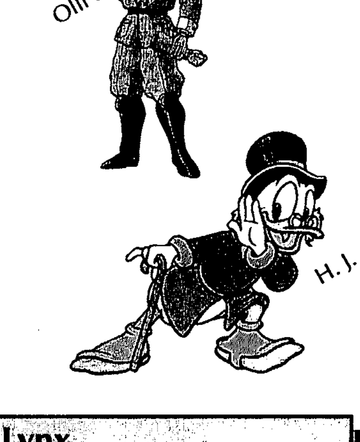
The Ultimate Payback...



dynatex

Telefon 0231 / 55 61 40
oder 0231 / 57 32 33
Telefax 0231 / 52 15 53





Sega Mega Drive

Chuck Rock (DT)	119,-
Terminator (US)	109,-
European Club Soccer (DT)	119,-
Dragon's Fury (US)	99,-
Thunderforce IV (JP)	109,-
Twinkle Tale (JP)	99,-
Predator II (US)	99,-
Super Smash TV (US)	99,-
Alien 3 (US)	99,-
Aquatic Games (US)	89,-
NHL PA Hockey (US)	119,-

Sonderangebote Mega Drive

Sonic (JP)	59,-
Quak Shot (JP)	59,-
Robocod (US)	69,-
Devilish (US)	79,-
Olympic Gold (JP)	59,-
Gynoug (JP)	39,-
Shadow Dancer (JP)	49,-

News Mega Drive

Super Wrestlemania	a.A.
Super Shinobi II	a.A.
Sonic II	a.A.
Streets of Rage II	a.A.
Afterburner III (MCD)	a.A.
Ninja Aleste (MCD)	a.A.
Final Fight (MCD)	a.A.



Neo Geo Gold Set
incl. World Heroes



DM 1099,-

Super Famicom

Street Fighter II (US)	169,-
Soul Blazer (US)	119,-
Super Pang (JP)	129,-
Dino City (US)	119,-
Mario Kart (US)	119,-
Barts Nightmare (US)	119,-
Wings II (JP)	129,-

Angebote Super Famicom

Super Wrestlemania (JP)	79,-
Lemmings (JP)	79,-
Zelda III (US)	99,-
Golden Fighter (JP)	99,-
Phalanx (JP)	99,-
Xardion (US)	79,-

News Super Famicom

Super Swiv	a.A.
Final Fantasy III	a.A.
Super Double Dragon	a.A.
James Bond Jr.	a.A.
Major Title	a.A.

Lynx

Steel Talons (US)	79,-
Pinball Jam (US)	79,-
Shadow of the Beast (US)	79,-
NFL Football (US)	79,-
Toki (US)	79,-

Game Gear

Sonic (JP)	49,-
Donald Duck (JP)	39,-
Halley Wars (JP)	39,-
Super Monaco GP II (JP)	59,-
Wimbledon (US)	79,-

Neo Geo

World Heroes	399,-
View Point	a.A.
Sengoku II	a.A.
Art of Fighting	a.A.

Diverse Spiele schon ab DM 199,- !!!!

Game Boy

Toxic Crusaders (US)	69,-
Spy vs Spy (US)	59,-
Track & Field (DT)	79,-
WWF Superstars II (US)	69,-
Bart vs the Juggernauts (US)	69,-

Ladenlokal
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Mo - Fr	9.30 - 18.30
Do	9.30 - 20.30
Samstag	9.30 - 14.00



Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM
Vorkasse + 6 DM

Bedeutung der Kürzel:
(JP) Japanisch
(US) Amerikanisch
(DT) Deutsch
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

Versandanschrift:
dynatex
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1
Öffnungszeiten:
Mo - Fr 9.30 - 17.30





nen simplen Trick: Wenn er ins Bild scrollt, lauft sofort ganz nah an ihn heran und feuert. Wenn er explodiert, könnt Ihr sofort über die Explosion springen, da die Granaten erst jetzt den Boden erreichen. Sobald Ihr die Roboterspinne begrüßt habt, stehend in ihre Richtung schießen. Im Zweispielermodus steigt der erste Spieler auf die Spinne, während der zweite ganz links bleibt und nur springt, um den Beinen auszuweichen.

In der Nähe der Basis übernimmt jeder Spieler eine Seite. Stellt Euch unter die große Kugel in der Mitte und feuert nach oben. Wenn die kleinen Kugeln schießen, wartet so lange wie möglich und lauft nach rechts. Erreichen Euch die Schüsse der beiden vertikal aufgehängten Kugeln, springt über sie nach links und lauft wieder in die Mitte. Diese Prozedur wiederholt Ihr etwas fünfmal, bis das Lebenszentrum bloßliegt.

Level 4: Schnappt Euch die Maschinenpistole und stellt Euch unter die Löcher in der Decke, aus denen die Blasen kommen – Feuer frei. In der Vertikalzone ist Teamwork angesagt: Während Spieler 1 nach oben steigt, gibt der andere Deckung. Im Solo hilft der Streuschuß. Am Aufzug befreit Ihr Euch gegenseitig von den hitzesuchenden Kugeln und schnappt Euch Streuschuß oder Granatwerfer. Auf der Plattform bleibt Ihr in der Mitte und schießt die mittleren Laserrohre ab. Hat sich eine Lücke geöffnet, bewegt Ihr Euch nach unten. Dort knallt Ihr als erstes die äußeren Wummen ab, damit sich die Laserscheibe nicht nach außen verschiebt.

Level 5: Klettert nach oben und nehmt Euch vor den rollenden Steinen in acht. Am gefährlichsten sind die Querschläger der Drehwummen. Den Roboterfliegen nicht nachrennen, bleibt immer am gleichen Ort liegen und ballert. An der Spitze des Berges auf die Feinde aufpassen, die von hinten aus den Containern fliegen. Der Endgegner, eine Art UFO, hat drei verschiedene Schüsse: Die am Boden kriechenden Totenköpfe lassen sich zerstören, den Schüssen und der Feuerkugel weicht Ihr aus.

Level 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

ENDGEGNER VON LEVEL 1

Ninja Gaiden (Game Gear)

Max Luther und Benjamin Hagedorn haben sich an Ihre Computer gesetzt und Pläne zum Game-Gear-Actionspiel *Ninja Gaiden* zubereitet.

Die Endgegner:

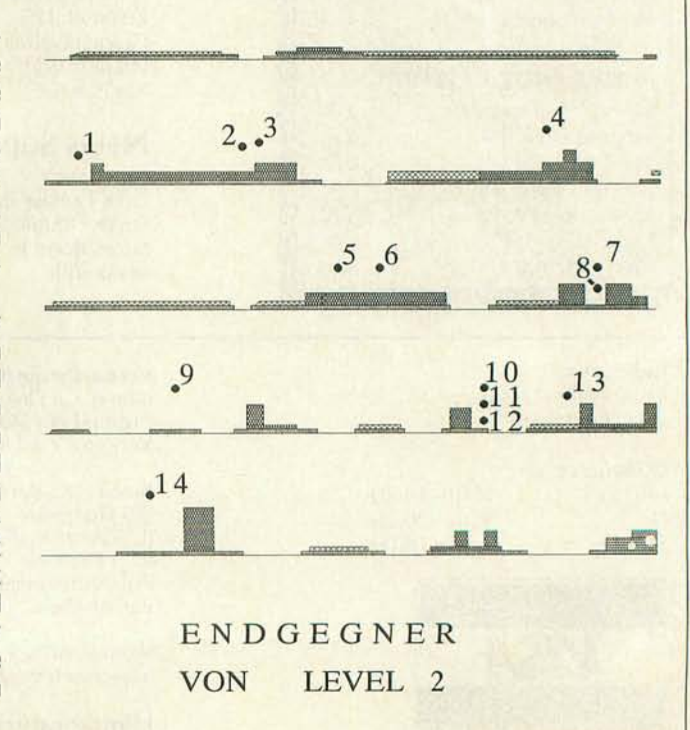
1. Level: Stellt die Spielfigur mit dem Rücken zum Endgegner und dreht Euch, wenn er die Keule aufhebt. Schlagt zu und wiederholt das Ganze 16 Mal.

2. Level: Das Obermonster läßt sich am besten mit dem Ring besiegen. Diesen bekommt Ihr bei Kugel Nummer 7. In der Nähe von Nummer 10 gibt's eine Splitterbombe, die Ihr nicht nehmt – andernfalls ist der Endgegner schwerer. Weicht den Feuerkugeln aus und schießt den Ring ab, sobald der ungemütliche Zeitgenosse erscheint (Abschuß mit Steuerkreuz unten und Knopf 1).

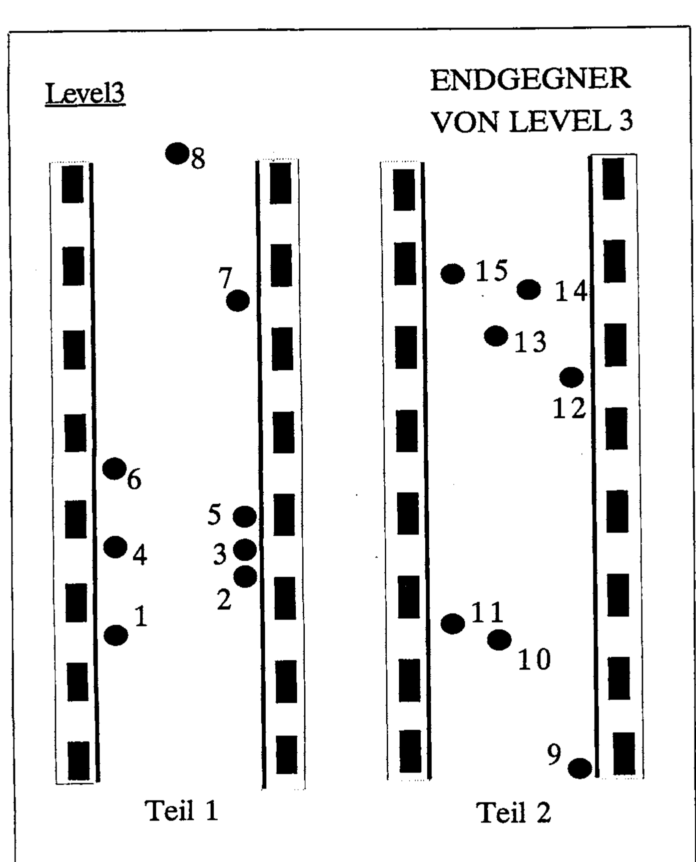
3. Level: Links an der Wand hochklettern, da rechts viele Gegenstände herunterfallen. Weiter oben auf die rechte Seite wechseln. Stellt Euch nah vor den Gegner, gebt ihm einen Säbelhieb und springt über den Schuß. Während er seine Pistole nachlädt, schlagt Ihr zu. Dies müßt Ihr auch nach seiner Verwandlung wiederholen.

4. Level: Die dreiköpfige Skulptur aus Stein besiegt Ihr, indem Ihr Euch auf die Nase der Figur stellt und Schwerthiebe austeilt. Bevor Ihr zum Endgegner kommt, besorgt Ihr Euch die Senkrechtwelle. Springt hoch und trefft den Obermotz mit Eurem Schwert. Hat er sich verwandelt, wendet Ihr die gleiche Taktik an. Achtet darauf, daß der Gegner Euch nicht trifft, wenn er in der Mitte steht und Feuerkugeln schießt. Nach seiner Metamorphose benutzt Ihr die Senkrechtwelle: Stellt Euch unter ihn und feuert sie ab.

Level 2



TIPS & TRICKS



Level 4

1 2 3 4 5 6 7 (siehe *)

8 9 10 11 12 13

Der letzte Endgegner (endlich !)

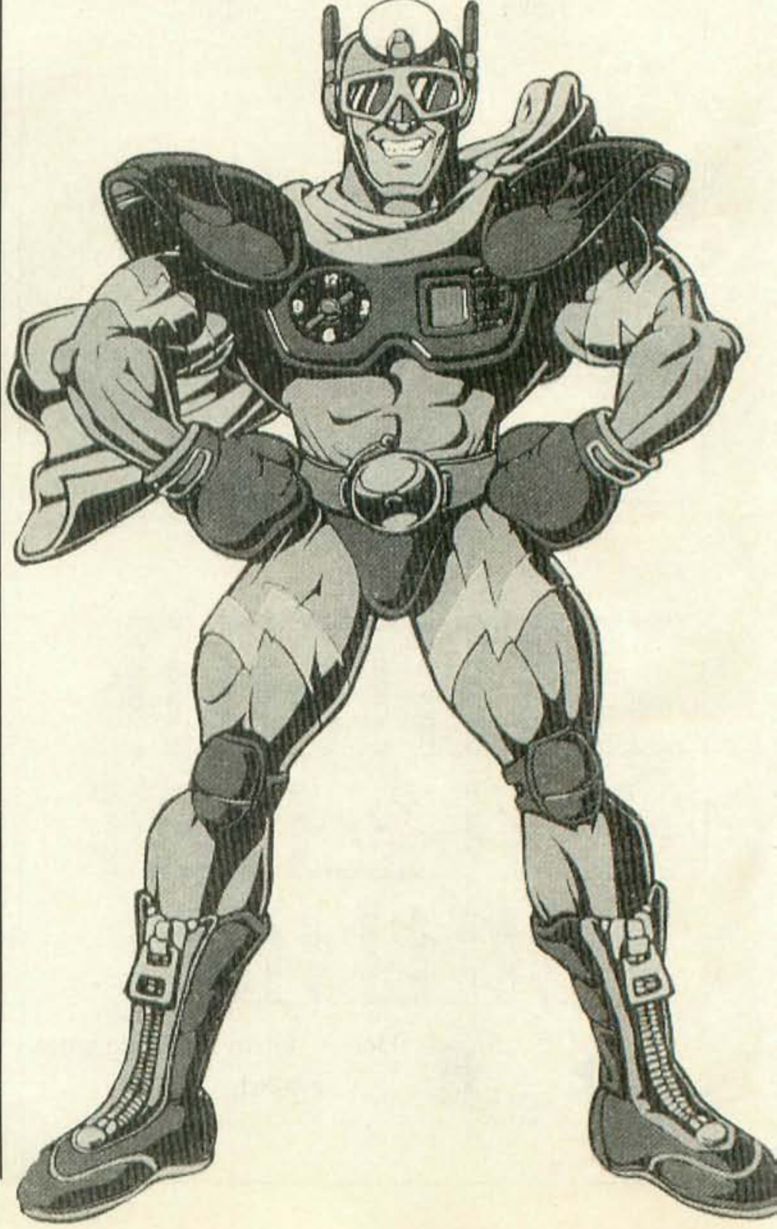
TIPS & TRICKS

Legende zu Level 1	
1	blaue Kugel
2	blaue Kugel
3	Zaubertrank blau
4	blaue Kugel
5	Shuriken
6	Senkrechtwelle
7	Zaubertrank blau
8	Zaubertrank blau
9	rote Kugel
10	Ring
11	Schriftrolle
12	Zaubertrank blau
13	Shurike

Legende zu Level 2	
1	Zaubertrank blau
2	blaue Kugel
3	Shurike
4	Splitterbombe
5	Zaubertrank blau
6	Schriftrolle
7	Ring
8	Feuerschutz
9	Bonusleben
10	Splitterbombe
11	Zaubertrank blau
12	rote Kugel
13	blaue Kugel
14	Zaubertrank blau

Legende zu Level 3	
1	blaue Kugel
2	rote Kugel
3	blaue Kugel
4	Schriftrolle
5	blaue Kugel
6	Senkrechtwelle
7	blaue Kugel
8	Senkrechtwelle
9	Schriftrolle
10	Senkrechtwelle
11	Zaubertrank rot
12	Bonusleben
13	rote Kugel
14	Splitterbombe
15	Zaubertrank blau

Legende zu Level 4	
1	Senkrechtwelle
2	blaue Kugel
3	Splitterbombe
4	Shuriken
5	Schriftrolle
6	blaue Kugel
7	blaue Kugel
8	rote Kugel
9	Zaubertrank rot
10	Senkrechtwelle
11	Schriftrolle
12	Feuerschutz
13	Splitterbombe



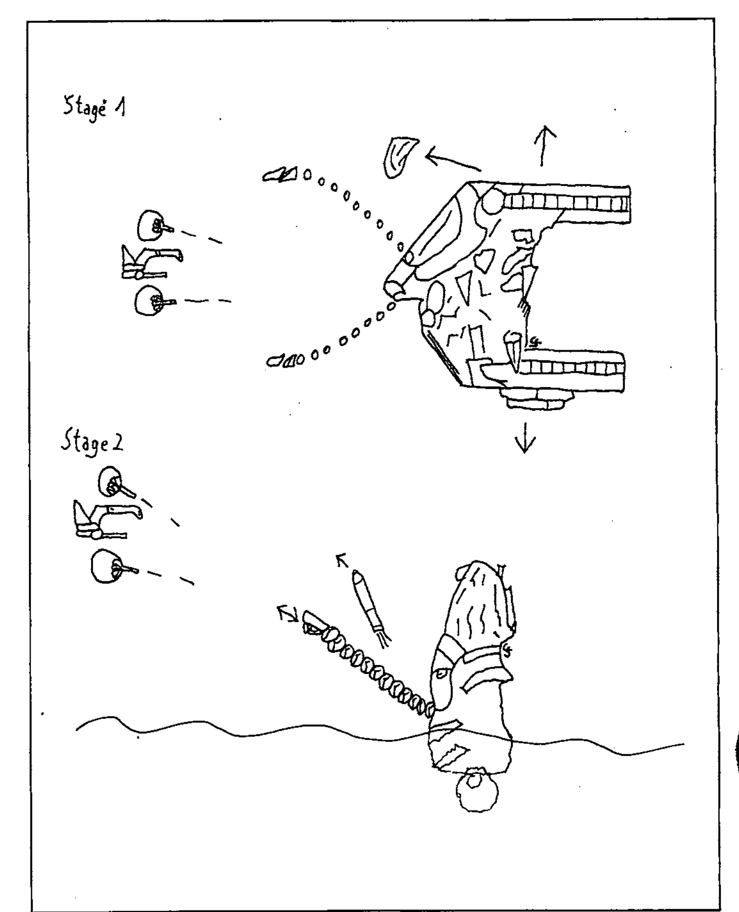
Gley Lancer (Mega Drive)

Christian Schiller aus Diez ist ein begeisterter *Gley-Lancer*-Spieler. Von ihm stammt die Komplettlösung samt Skizzen. Vorab: Als bestes Mover-System für Anfänger hat sich "Search" erwiesen. Im ersten Modus suchen sich beide Drohnen den oder die stärksten Gegner (nützlich beim Obermotz), im zweiten vernichten die kleinen Helfer die nächstgelegenen Raumschiffe.

Stage 1: Im Meteoritenregen empfiehlt sich Modus 2. Beim Obermotz solltet Ihr umschalten.

Stage 2: Haltet den Flieger in der Mitte des Spielfelds und wehrt Euch mit Modus 2 plus Laser. Kurz vor dem Obermotz "Spread" aufnehmen, dann in die Ecke links-oben stellen und mit Modus 1 arbeiten.

Stage 3: Mit Modus 2 und dem "Bound Shot" seid Ihr am besten bedient. Das Mittelmonster bezwingt Ihr im ersten Modus. Beim Endgegner am linken Rand bleiben und mit Modus 1 ballern. Wenn der Hals verschwunden ist, schaltet Ihr auf Modus 2 und fliegt links nach oben.





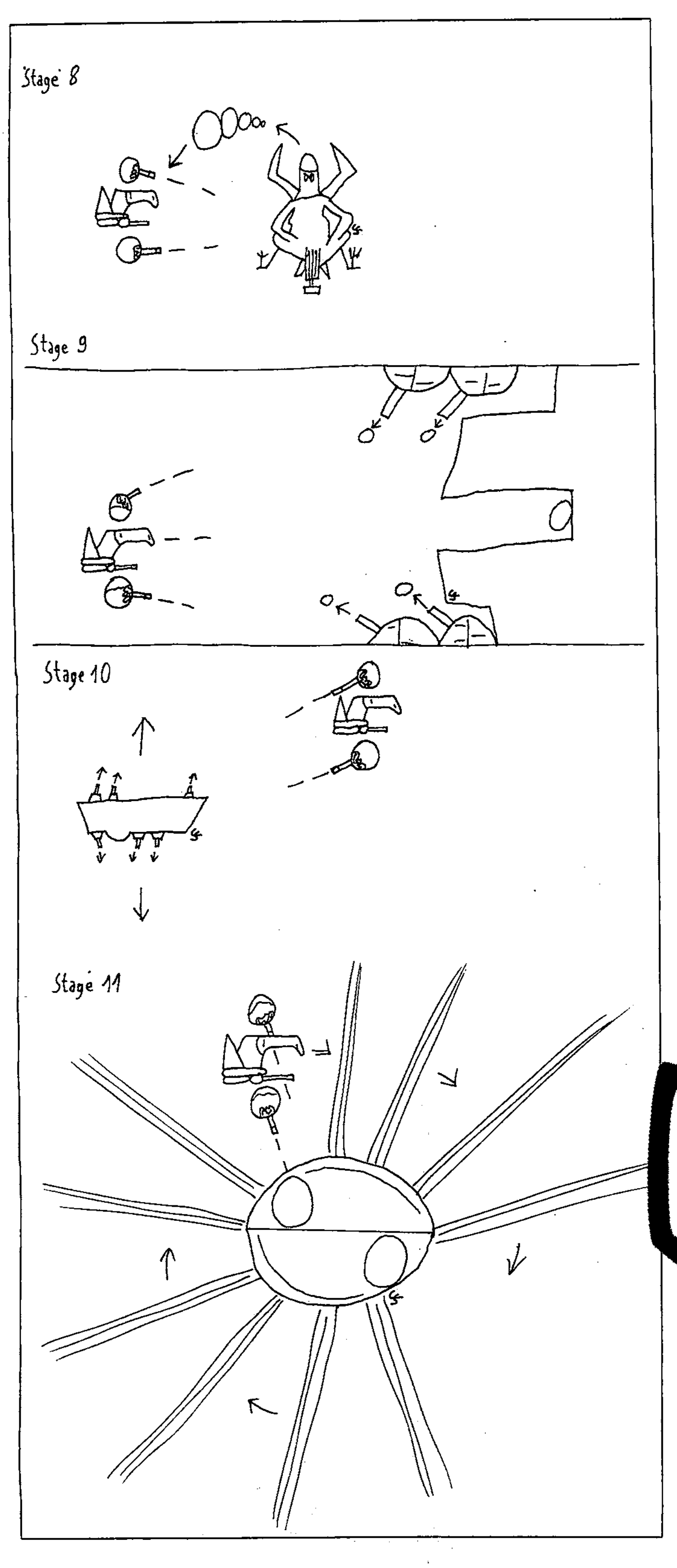
Stage 3

Stage 4

Stage 5

Stage 6

Stage 7



Stage 4: Schaltet Speed 4 ein und laßt Euch von Modus 2 helfen. Nach dem Mittelmonster könnt Ihr ein Sonderleben abstauben, danach emfehlen sich "Burner" oder "Bound". Den Obermotz bezwingt Ihr mit Modus 1, "Saber" und Speed 3. Der Saber zeigt in die Richtung, aus der die Kanone auftaucht. Fliegt sofort dorthin und bearbeitet das gefährliche Instrument.

Stage 5: Mit Modus 1 und "Burner" ist's kein Problem, das Riesenraumschiff zu umfliegen. Fliegt in die Ecke links-unten, wenn sich das große Teil vom Schiff löst. Dem Obermotz gebt Ihr mit Modus 1 (Speed 4) Saures. Nach der Explosion des Oberteils auf den alternativen Modus umschalten.

Stage 6: "Laser" und Modus 2 sind die Idealkombination für diese Runde. Wenn Ihr den Laser vor dem Endgegner verliert, schaltet den "Twin Shot" ein. Nach der letzten Laserbarriere versteckt sich ein Extraleben. Den Endgegner legt Ihr mit Modus 1 lahm. Ist der obere Teil zerstört, fliegt mit Speed 4 zwischen dem oberen und unteren Bildschirmrand hin und her.

Stage 7: In diesem Level sind Modus 1 und "Bound Shot" lebenswichtig. Sowohl die Eisbrocken als auch die Technospinnen sind damit kein Problem. In der Nähe der Kristalle ist Pixel-Arbeit erforderlich: Macht Euch den Boundshot zunutze und sammelt kurz vor dem Ende den "Burner" ein. Beim Obermotz benutzt Ihr Modus 2 (Steinbrocken), später Modus 1 (Eisschlange). Bleibt immer links hinter dem Kopf, dann passiert Euch nichts.

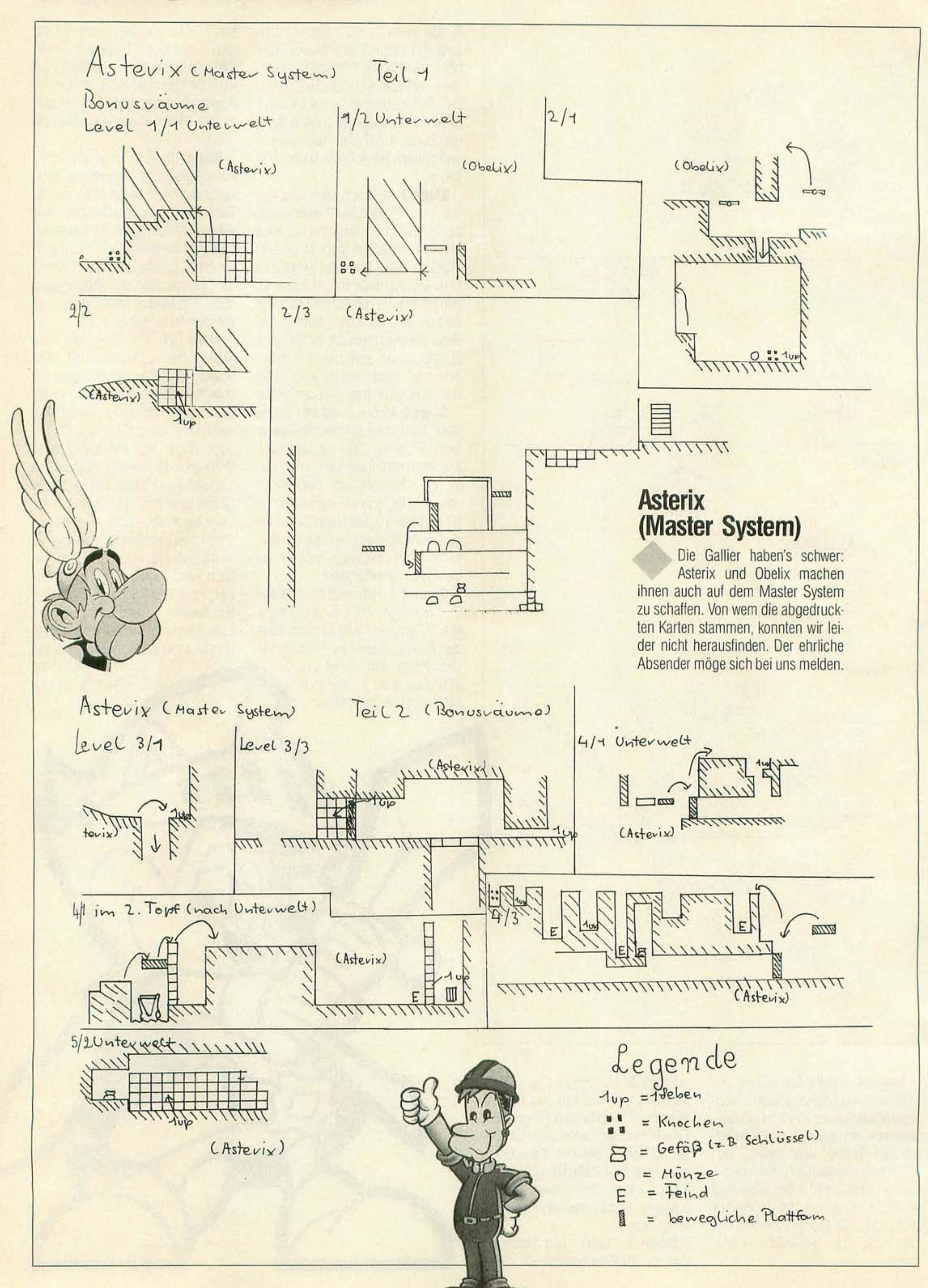
Stage 8: Modus 2 und der "Bound Shot" haben sich auch hier bewiesen. Wenn Ihr in die Nähe der fliegenden Blöcke kommt, haltet Euch in der Mitte. Im Angesicht des Obermotzes sammelt Ihr "Spread" ein und schaltet auf Modus 1. Der blaue Schuß ändert seine Richtung vier- bis fünfmal. In der Ecke links-unten habt Ihr am wenigsten zu befürchten.

Stage 9: Im Raumschiff ist Modus 2 zusammen mit "Bound" angebracht. Vor dem wild umherhüpfenden Roboter schützt Ihr Euch am Boden. Hinter ihm wartet ein "5-Way", mit dem Ihr die roten Blöcke besser abschießen könnt. Kurz vor dem Ende verbirgt sich hinter einem Block am oberen Bildschirmrand der "Twin Shot", vor dem der Obermotz Panik hat: Die Kanonenreihe bearbeitet Ihr mit Modus 1, dann Modus 2 und links unten postieren.

Stage 10: Auch diesmal geht Ihr mit Modus 2 und "Bound" ans Werk. Haltet den Jäger in der Mitte und laßt Euch nicht von den Drohnen erwischen. Wenn sie Euch am Kragen haben, wild herumwackeln. Die Kapsel am Ende zu retten, ist kein Problem, da Ihr problemlos drüberfliegen könnt. Mit Modus 1 und "Bound" ist der Rest keine Schwierigkeit.

Stage 11: Die Ruhe vor dem Sturm: Der Level ist nicht allzu schwer, dafür fährt der Obermotz mit schwerem Geschütz auf: In der ersten Stufe taucht das Vieh an verschiedenen Stellen auf und feuert kreisförmig zwölf Kugeln ab. Mit den Search-Drohnen kein Problem. Danach formen sich zwei Halbkugeln um das Gerät und ballern mit drehenden Lasern. Links oben und rechts unten ist zwischen zwei Lasern eine größere Lücke – die solltet Ihr nutzen, um hineinzufliegen und den Obermotz zu umkreisen. Habt Ihr beide Hälften abgeballert, formen sich zwei neue. In der Ecke links-unten habt Ihr die größten Überlebenschancen. Wenn Euch das Vieh und anschließend die Kugel verfolgt, benutzt Modus 2.





Asterix (Master System)

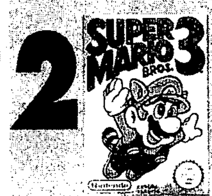
Die Gallier haben's schwer: Asterix und Obelix machen ihnen auch auf dem Master System zu schaffen. Von wem die abgedruckten Karten stammen, konnten wir leider nicht herausfinden. Der ehrliche Absender möge sich bei uns melden.

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

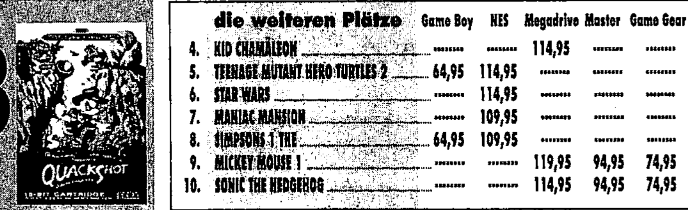
ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS



1 DUCK TALES
Game Boy 59,95
NES 94,95

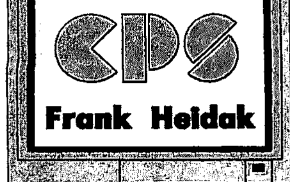


2 SUPER MARIO BROS. 3
NES 94,95



3 DONALD DUCK
Megadrive 114,95
Master 94,95
Game Gear 74,95

	die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4.	KID CHAMÄLEON	------	------	114,95	------	------
5.	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95	------	------	------
6.	STAR WARS	------	114,95	------	------	------
7.	MANIAC MANSION	------	109,95	------	------	------
8.	SIMPSONS 1 THE	64,95	109,95	------	------	------
9.	MICKEY MOUSE 1	------	------	119,95	94,95	74,95
10.	SONIC THE HEDGEHOG	------	------	114,95	94,95	74,95



ES IST DA!

DAS DEUTSCHE SUPER NINTENDO

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!

SUPER NINTENDO

Super NES + Super Mario World 324.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 139.95
AV Kabel (8-Kanal stereo) 19.95
High-Tech Action Controller 29.95
UNIVERSAL MODULADAPTER 49.95
ACTRAISER 129.95
ADDAMS FAMILY 119.95
Adventure Island 129.95
Amazing Tennis 129.95
ANOTHER WORLD 129.95
AXELAY 129.95
Caveman Ninja 114.95
Chessmaster 114.95
EURO FOOTBALL CHAMP 109.95
F-Zero 94.95
GODS 139.95
Home Alone 1 129.95
Hunt For Red October 129.95
HYPERZONE 104.95
JACK NICKLAUS GOLF 114.95
James Bond Jun. 129.95
Legend Of Zelda 94.95
LEMMINGS 129.95
MARIO PAINT MIT MOUSE 94.95
OUTLANDER 139.95
Paperboy 2 114.95
PARODIUS 129.95
PGA TOUR GOLF 119.95
PILOT WINGS 94.95
Pitfighter 129.95
POPULOUS 114.95
PRINCE OF PERSIA 129.95
Race Drivin 129.95
RIVAL TURF 119.95
Road Riot 129.95
S T G 114.95
SHANGHAI 114.95
Sim City 94.95
SIMPSONS (BARTS NIGHTMARE) 139.95
Simpsons (Krusty's Fun House) 114.95
SPIDERMAN X MEN 139.95
SPINDIZZY WORLDS 114.95
STREET FIGHTER 2 139.95
Super Castlevania 4 114.95
SUPER DOUBLE DRAGON 114.95
SUPER GHOULS'N GHOSTS 94.95
SUPER KICK OFF 114.95
SUPER OFF ROAD 114.95
Super Probotector 114.00
Super R-Type 94.95
Super Soccer 94.95
Super T. M. H. Turtles 4 114.95
Super Tennis 94.95
SUPER TURRICAN 114.95
Super Wrestlemania Challenge 139.95
TERMINATOR 139.95
Terminator 2 139.95
TIP OFF 114.95
Tom & Jerry 129.95
TOP GEAR 114.95
WING COMMANDER 139.95

GAME BOY

Game Boy mit Tetris 159.95
4 Spieler Adapter 39.95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 99.95
Akkuset 54.95
Carry Case 29.95
Case Boy 24.95
Game Boy Holster 29.95
Game Boy Spieleberater 19.95
Gürteltasche 29.95
Gürteltragetasche 24.95
Lauthörer 29.95
Light Magnifyer 39.95
Light Max 59.95
Lupe mit Licht 19.95
Mobiladapter 19.95
Profitasche 29.95
Reinigungsset 14.95
Spiel- und Tragetasche 24.95
Tragekoffer 19.95
Adventure Island 1 64.95
Alleyway 44.95
Amazing Spiderman 44.95
Battle Unit Zeoth 59.95
Bill & Teds Excellent Adventur 64.95
Blades Of Steel 64.95
Blaster Master 74.95
Boulder Dash 49.95
Boxxle 54.95
Bubble Ghost 54.95
Bugs Bunny Blow Out 54.95
Burai Fighter Deluxe 49.95
Burger Time Deluxe 49.95
Castelian 64.95
Castlevania 1 64.95
CASTLEVANIA 2 64.95
Chase H. Q. 64.95
Choplifter 2 59.95
Days Of Thunder 64.95
Double Dragon 2 64.95
Dr. Franken 64.95
Dr. Mario 49.95
Dragons Lair 59.95
Duck Tales 59.95
Elevator Action 64.95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter 64.95
Fortified Zone 54.95
Gargoyles Quest 49.95
Gauntlet 2 64.95
Golf 44.95
Gremlins 2 74.95
Home Alone 1 64.95
Hook 74.95
Hunt For Red October 64.95
Kick Off 64.95
Kid Icarus 54.95
Kung Fu Master 49.95
Kwirk 44.95
Magnetic Soccer 54.95
Marble Madness 64.95
Marus Mission 59.95
Mega Man 1 - Dr. Wilys Rache 54.95
Metroid 2 54.95
Mickey Mouse 64.95
Motocross Maniacs 44.95
Nail & Scale 64.95
NBA All Star Challenge 64.95
Nemesis 64.95
NEMESIS 2 64.95
Nintendo World Cup 49.95
Pac-Man 64.95
Paperboy 1 44.95
Paperboy 2 64.95
Parodius 74.95
Pinball - Revenge Of The Gator 44.95
Princess Blobette 49.95
Probotector 64.95
Q-Bert 44.95
Quarth 64.95
R-Type 49.95
Shadow Warrior 54.95
Simpsons 64.95
Skate Or Die 64.95
Snoopys Magic Show 64.95
Solar Striker 44.95
Solomons Club 54.95
Spanky's Quest 64.95
SPIRIT OF F-1 64.95
STAR SAVER 64.95
Super Mario Land 44.95
Super R.C. Pro AM 49.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1 64.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 64.95
Tennis 44.95
Terminator 2 64.95
Tiny Toon 64.95
TRACK & FIELD 64.95
Wizards And Warriors 44.95
WWF Superstars 64.95

N E S

Challenge Set+2 Contr.+ SMB 3 214.95
Control-Deck mit Kassette 159.95
NES Super Set 289.95
2 Controller Pack 64.95
4 Spieler Adapter 64.95
JOYSTICK KONIX SPEEDKING 29.95
Maverick 2 Joystick 39.95
Miracle Piano Teaching System 724.95
NES Advantage Joystick 94.95
NES Spieleberater 19.95
Reinigungsset 19.95
Starfighter 2 Joypad 29.95
Super Mario Power Berater 19.95
4 Player Tennis 74.95
A Boy And His Blob 74.95
Arch Rivals 94.95
Astyanax 94.95
Battle Of Olympus 74.95
Bayou Billy 109.95
Blades Of Steel 94.95
Bubble Bobble 84.95
BUCKY O HARE 109.95
Bugs Bunny Blow Out 104.95
California Games 114.95
Captain Planet 94.95
Castlevania 1 94.95
Castlevania 3 114.95
Caveman Ninja 94.95
Chessmaster 74.95
Corvette ZR-1 Challenge 124.95
Days Of Thunder 94.95
Defender Of The Crown 114.95
Digger T. Rock 114.95
Double Dragon 2 109.95
Double Dragon 3 109.95
Double Dribble 94.95
Dr. Mario 74.95
Dragons Lair 99.95
Duck Tales 94.95
DYNABLASTER 104.95
Elite 114.95
Empire Strikes Back The 114.95
Excitebike 64.95
Ferrari 109.95
Flintstones 104.95
Gauntlet 2 74.95
Goonies 2 94.95
Gradius 94.95
Hook 104.95
Hunt For Red October 114.95
Hyper Soccer 94.95
Iron Sword 109.95
Jack Nicklaus 109.95
Jackie Chans Action Kung Fu 104.95
Kick Off 94.95
Kid Icarus 84.95
Kung Fu 64.95
Legend Of Zelda 94.95
Life Force 94.95
Little Nemo 74.95
Low G Man 74.95
Lunar Pool 64.95
Maniac Mansion 109.95
Marble Madness 114.95
Mega Man 2 94.95
Mega Man 3 94.95
Metroid 1 84.95
Mission Impossible 109.95
Monster In My Pocket 109.95
NES Open Tournament Golf 74.95
Nintendo World Cup 74.95
North And South 109.95
Paperboy 2 94.95
PARODIUS 114.95
Probotector 94.95
PROBOTECTOR 2 94.95
R. C. Pro AM Racing 74.95
Rocket Attack 99.95
Rad Gravity 94.95
Rad Racer 84.95
Rescue Rangers 94.95
Road Fighter 94.95
Roller Games 109.95
Rygar 74.95
Shadow Warrior 94.95
Shadowgate 134.95
Silent Service 109.95
Simons Quest 94.95
Simpsons 109.95
Simpsons 2 (Bart Vs The World) 109.95
Skate Or Die 94.95
Ski Or Die 94.95
Snake Rattle N Roll 94.95
Snakes Revenge 94.95
Solomons Key 64.95
Solstice 74.95
Star Tropics 94.95
Star Wars 114.95
Super Mario Bros 2 94.95
Super Mario Bros 3 94.95
Super Off Road 64.95
Swords & Serpents 109.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1 114.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 114.95
Terminator 2 109.95
Tetris 64.95
Timelord 114.95
TINY TOON ADVENTURES 94.95
Tom & Jerry 114.95
Total Recall (nlb) 94.95
Totally Rad 104.95
Track & Field 2 109.95
Trog 94.95
Turbo Racing 99.95
Wizards And Warriors 3 109.95
World Champ 94.95
World Wrestling 94.95
Wrestlemania Challenge 94.95
Zelda 2 - Adventure Of Link 94.95

SEGA MEGADRIVE

MAGNUM SET 369.95
Mega Drive (ohne Spiel) 274.95
Mega Drive + Sonic The Hedgeh. 324.95
Action Replay Pro Cartridge 139.95
Arcade Power Stick 114.95
Control Pad 49.95
GAME GENIE 139.95
Infrared Joypad 94.95
JAPAN ADAPTER 29.95
JOYPAD INFRAROT CONTROLLER 99.95
JOYPAD MEGA PAD SG 8 39.95
JOYPAD STRIKER 59.95
JOYSTICK CHIMERA 3 39.95
JOYSTICK INTELLIGENT 99.95
Software Converter 94.95
Videokabel (AV/Cinch) 24.95
Videokabel (Scart/Euro AV) 24.95
688 Submarine Attack 129.95
Afterburner 2 114.95
ALIEN 3 114.95
Alien Storm 114.95
Alisia Dragoon 114.95
Arnold T. Palmer Golf 54.95
BATMAN 114.95
Bonanza Brothers 114.95
Buck Rogers 139.95
Burning Force 114.95
California Games 114.95
CHUCK ROCK 114.95
Columns 84.95
David Robinson Basketball 114.95
Dick Tracy 119.95
DJ Boy 114.95
Donald Duck 114.95
E.A. Hockey 119.95
EUROPEAN CLUB SOCCER 114.95
F 22 Interceptor 114.95
Fire Shark 104.95
Galaxy Force 2 114.95
Ghostbusters 114.95
Ghouls 'n Ghosts 119.95
Hardball 119.95
Hellfire 104.95
J.B. Douglas K.O Boxing 54.95
James Pond 1 119.95
James Pond 2 114.95
Joe Montana Football 2 119.95
John Madden Football 2 114.95
Kid Chameleon 114.95
Klax 104.95
Last Battle 64.95
Marble Madness 104.95
Mario Lemieux Hockey 114.95
Mickey Mouse 1 119.95
Moonwalker 54.95
Olympic Gold 119.95
Out Run 114.95
Pacmania 104.95
Paperboy 1 114.95
PGA Golf 119.95
Phantasy Star 2 74.95
Phantasy Star 3 74.95
Revenge Of Shinobi 54.95
Rings Of Power 139.95
Road Rash 114.95
Shadow Of The Beast 129.95
Shining In The Darkness 139.95
SIMPSONS SPACE MUTANTS 114.95
Sonic The Hedgehog 114.95
Space Harrier 2 64.95
Spider Man 119.95
Star Control 119.95
Starflight 139.95
Streets Of Rage 114.95
Strider 129.95
Super Hang On 114.95
Super Hydlide 114.95
SUPER MONACO GP 2 114.95
Super Monaco Grand Prix 1 114.95
Super Real Basketball (nlb) 54.95
Super Thunder Blade 64.95
Sword Of Vermillion 129.95
TAZMANIA 114.95
TERMINATOR 114.95
Thunder Force 2 114.95
Toejam & Earl 114.95
Toki 114.95
Turbo Out Run 114.95
Turrican 119.95
Where In Time Is Carmen Sand. 139.95
Wonder Boy In Monster World 139.95
Wonderboy 3 114.95
World Cup Italia 90 94.95
Wrestle War 114.95
Zero Wing 114.95

SEGA MASTERSYSTEM

Master System 2 (Sonic Set) 194.95
Master System 2 + Alex Kidd 1 144.95
Control Pad 19.95
Control Stick 49.95
Infrared Joypad 74.95
Rapid Fire Unit 29.95
Tips & Tricks - Buch 1 29.95
Ace Of Aces 104.95
Action Fighter 44.95
Aerial Assault 84.95
Afterburner 1 94.95
Air Rescue 94.95
Alex Kidd 3 (High Tech World) 74.95
Alex Kidd 4 (Shinobi World) 84.95
Alien Storm 84.95
Asterix 94.95
Back To The Future 2 84.95
BACK TO THE FUTURE 3 104.95
Bank Panic 44.95
Basketball Nightmare 84.95
Battle Out Run 84.95
Bonanza Brothers 94.95
Bubble Bobble 84.95
California Games 84.95
Casino Games 84.95
Champions Of Europe Uefa 92 114.95
Chase H. Q. 84.95
Choplifter 74.95
CHUCK ROCK 94.95
Columns 84.95
Cyber Shinobi 89.95
Dick Tracy 94.95
Donald Duck 94.95
Double Dragon 84.95
Dragon Crystal 94.95
Enduro Racer 39.95
F 16 Fighter 54.95
Fantasy Zone 1 44.95
Forgotten Worlds 94.95
Fred Feuerstein 84.95
G-Loc 94.95
Gauntlet 94.95
Ghost House 44.95
Ghostbusters 84.95
Ghouls'n Ghosts 94.95
Global Defense 44.95
Golden Axe Warrior 114.95
Golfamania 114.95
Hang On 39.95
Heavy Weight Champ 89.95
Heroes Of The Lance 104.95
Impossible Mission 94.95
Indiana Jones 94.95
Joe Montana Football 1 94.95
Klax 94.95
Kung Fu Kid 44.95
Laser Ghost 94.95
Line Of Fire 94.95
MARBLE MADNESS 94.95
Mickey Mouse 94.95
Moonwalker 94.95
Ms. Pac-Man 84.95
My Hero 44.95
Ninja 39.95
Ninja Gaiden 94.95
Olympic Gold 114.95
Out Run 84.95
Out Run Europa 104.95
Pacmania 104.95
Paperboy 94.95
Parlour Games 74.95
Populous 104.95
Prince Of Persia 94.95
Pro Wrestling 54.95
Psychic World 94.95
Psycho Fox 84.95
Putt & Putter 94.95
R-Type 94.95
Rampage 84.95
Rastan 84.95
RC Grand Prix 84.95
Running Battle 84.95
Sagaia (Darius 2) 94.95
Secret Command 44.95
Sega Chess 114.95
Shadow Of The Beast 104.95
Shinobi 84.95
Slap Shot 84.95
Sonic The Hedgehog 94.95
Speedball 84.95
Spellcaster 94.95
Spiderman 94.95
Spy Vs Spy 54.95
Strider 114.95
Submarine Attack 84.95
Summer Games 74.95
Super Kick Off 104.95
Super Monaco Grand Prix 1 84.95
Super Monaco Grand Prix 2 84.95
Super Space Invaders 94.95
Super Tennis 39.95
Teddy Boy 39.95
Tennis Ace 84.95
Thunder Blade 84.95
Transbot 39.95
Vigilante 84.95
Wimbledon 104.95
Wonderboy 1 54.95
Wonderboy 2 (Monster Land) 84.95
Wonderboy 3 (Dragons Trap) 84.95
World Class Leaderboard 84.95
World Cup Italia 90 84.95
World Games 84.95
World Grand Prix 44.95
World Soccer 74.95
Xenon 2 84.95

ZUBEHÖR ALLGEMEIN

AC/DC Adapter 19.95
Akku-Ladegerät 19.95
Aktiv-Boxen (stereo) 59.95
KOPFHÖRER OFFEN 9.95

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör

bitte ankreuzen

Konsolentyp ....
▫ Kundenmagazin (kostenlos)



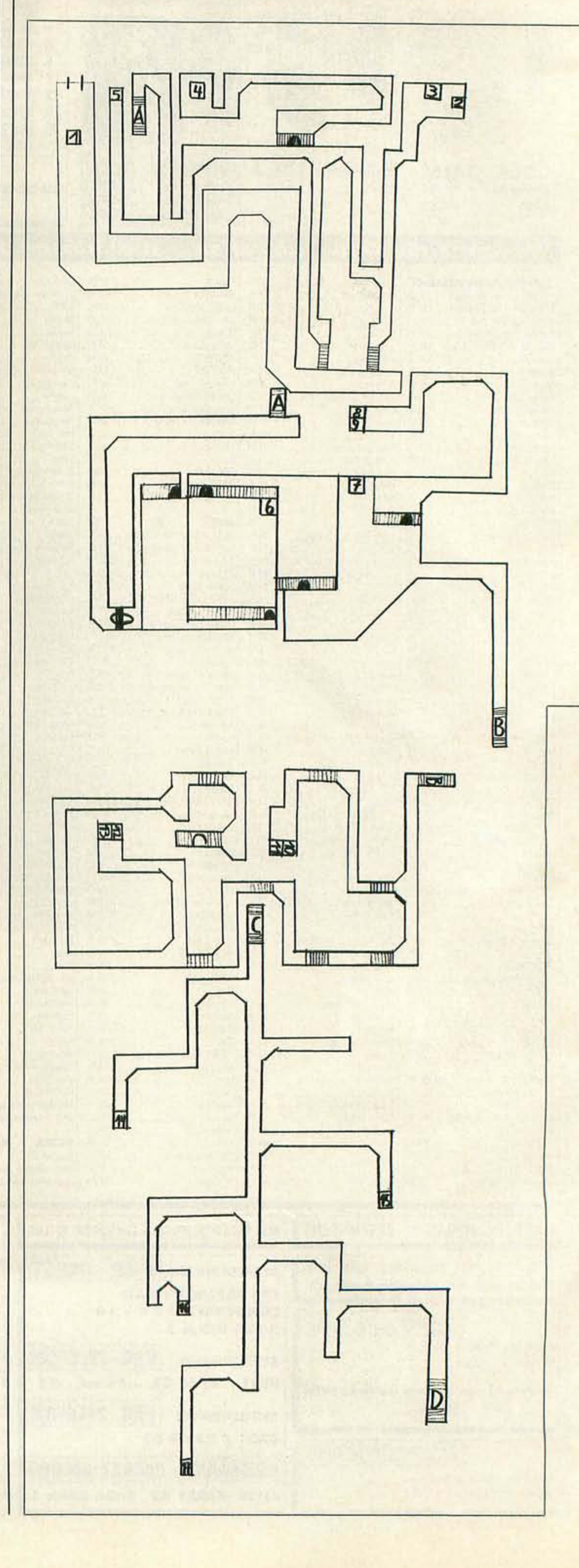
AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall .....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....



VG 11/92





A
B
C
D

Final Fantasy 2 (Game Boy)

Klaus Diry aus Worms hat sich die Mühe gemacht, detaillierte Pläne zu den "Nasgy Dungeons" dieses Rollenspiels anzufertigen.

EXIT

LEGEND

- Entrance
- Treasurechest
- Passage
- Stairway
- Stairway to next floor
- Secret-Passage

TREASURES

1 pegasus-Magi
2 Bodypotion
3 powerpotion
4 Dragonarmor
5 Ogreaxe
6 Speedpotion
7 Magicpotion
8 Catclaw
9 Vulcan
10 Elixier
11 Laser
12 Jjudo
13 Dragonsword
14 Tank
15 Missile
16 Tent
17 Dragonhelmet
18 Muramas
19 Wizardwand
20 Selfix
21 Defendsword
22 Samuraibow
23 Arthurarmor
24 Vampicsword
25 Psigun
26 Parasuitarmor
27 Tent
28 Karate
29 Sunsword
30 Hypercannon
31 Flarespell
33 Gungnirspear
32 Glasblade
34 Nukebomb

FLINKE FINGER

Links, rechts, oben, unten. Das ist einer der Cheats, mit dem Ihr bei manchen Spielen etwas erreicht. "Flinke Finger" beschäftigt sich mit Tricks, die auf dem "Joypad-Bewege-Dich-Prinzip" basieren. Schmerzende Finger nicht ausgeschlossen...

Arcana (Super Nintendo)

Wer die **Level anwählen** will, nimmt sich den Tip von Marcell Kaemmerer aus Trier zu Herzen: Im Titelbild unten, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, links, rechts und oben eingeben. Als Abschluß A für Kapitel 2, B für Kapitel 3, X für Kapitel 4 und Y für das letzte Kapitel.

Battle Unit Zeoth (Game Boy)

Ingo Haak aus Kirchheim weiß, wie Ihr die **Level anwählt:** Wartet, bis die Musik im Titelbild zu Ende ist und haltet die Buttons A und B gedrückt. Je öfter Ihr jetzt A und B gleichzeitig drückt, gelangt Ihr in den entsprechenden Level (einmal Drücken entspricht Level 1, zweimal Level 2 usw.)

Psychic Storm (PC-Engine CD)

PC-Engine-Crack Thomas Lampe aus Braunschweig hat mal wieder ein paar aktuelle Tips parat.

Ins **Game Menü** gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild auf "Transform" schaltet und folgende Kombination drückt: Select, Button I gedrückt halten und Select, Button II gedrückt halten und Select, Button I und II gedrückt halten und Select, Button II gedrückt halten und Select, Button I gedrückt halten und Select. Zum Abschluß nochmal Select.

Weapon Power Up erwartet Euch, wenn Ihr das Spiel nach der Eingabe der ersten Kombination startet und Pause drückt. Bewegt das Joypad nach unten und drückt Run. Euer Energiebalken füllt sich, wenn Ihr Run und Button I gleichzeitig drückt und mit Run weiterspielt.

Unverwundbar wird der Jäger, wenn Ihr im Game-Menü "Hit Mode" anwählt. Haltet die beiden Feuerknöpfe gedrückt und betätigt Select. Dann Button II gedrückt halten und zweimal Select. Button I gedrückt halten und Select, Button II gedrückt halten und Select, anschließend beide Buttons gedrückt halten und Select. Der "Hit Mode" läßt sich nun auf "Muteki" (Unverwundbarkeit) umschalten.



TIPS & TRICKS

Super Probotector (Super NES)

Nachdem die Titelschrift "SUPER" von links und rechts ins Bild gescrollt ist, drückt schnell rechts, links, unten, oben, Knopf A, Knopf B und Start. Als Dankeschön gibt's **30 Leben**.

Earnest Evans (Mega-CD)

Von Robert Koops aus Bergschenhoek haben wir erfahren, daß Ihr im Pausemodus dieses CD-ROMs oben, A, unten, B, links, A, rechts, B und Start drücken müßt: Eine **Level-Anwahl** ist die Belohnung.

Parodius (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach fand einen Haufen Joypad-Kombinationen für *Parodius* heraus:

Eine Option: Im Pausemodus oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, X, B, B, Y, A, Y, A.

Volle Ausrüstung: Im Pausemodus B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben, links.

Unverwundbarkeit: Im Pausemodus L, R, oben, X, rechts, A, links, Y, unten, B, A, Y, A, Y, R.

Drei Smart-Bomben: Im Pausemodus X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, L, R.

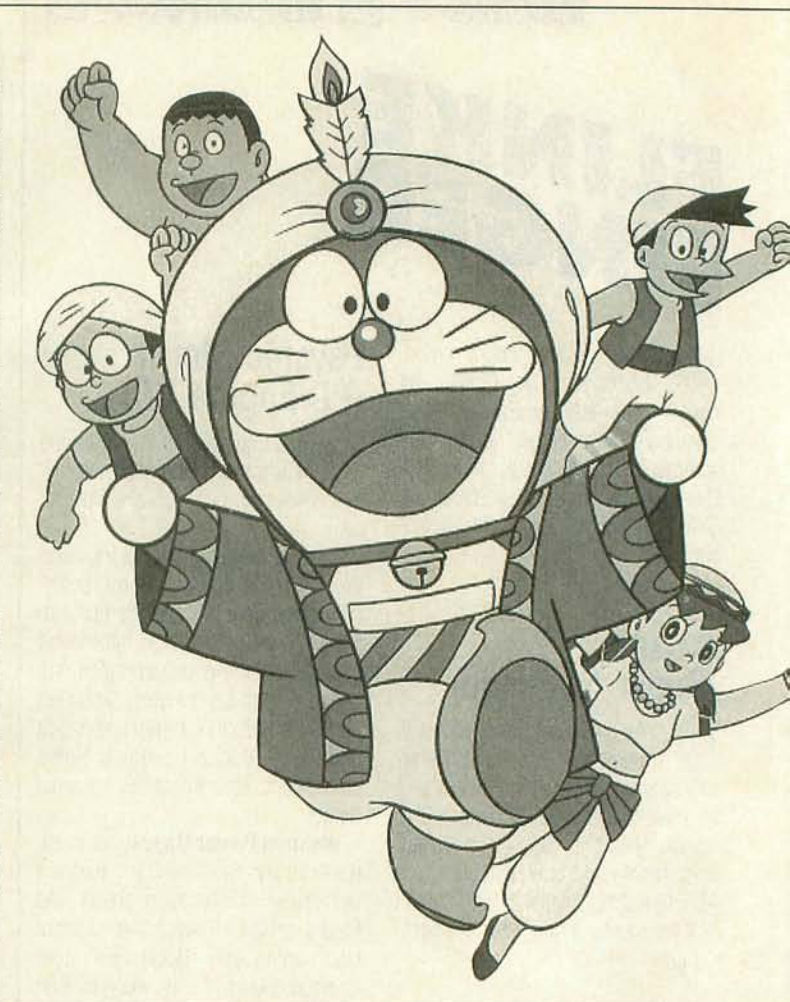
Alle Cheats löschen: Im Pausemodus oben, oben, unten, unten, L, R, L, R, B, A.

Selbstzerstörung: Im Pausemodus oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.

Achter Schwierigkeitsgrad: Im Optionmenü oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.

Level-Anwahl: Im Optionmenü oben, rechts, unten, links, X, A, B, Y.

Eine **witzige Spielerei** im Vorspann haben wir selbst ausgeknobelt: Wenn der Vorspann mit den Pinguinen beginnt, haltet in Richtung oben und Taste L gedrückt und betätigt fünf Mal X, fünf Mal B, fünf Mal Y und fünf Mal A. Wartet, bis der rote Octopus aus der Leinwand kommt und drückt die Tasten A und Y gleichzeitig. Schon könnt Ihr das Ding bewegen, verkleinern und vergrößern.



Turtles in Time (Super Nintendo)

Roland Klabude hat herausgefunden, wie Ihr an **zehn Leben** kommt: Im Titelbild drückt Ihr auf dem zweiten Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Im Optionmenü warten zehn Leben.

Sol Deace (Mega Drive)

Das **erweiterte Optionmenü** kennt Christian Schiller aus Diez. Dafür drückt Ihr im Titelbild A, B, C, A, B, C, B, C, B und A.

99 Leben und Unverwundbarkeit winken, wenn Ihr den Cursor auf "Level" plaziert, A gedrückt haltet und ein paarmal nach rechts drückt.

Um gleich in den **nächsten Level** zu gelangen, drückt Ihr wieder A, B, C, A, B, C, B, C, B, A und startet das Spiel. Ihr springt einen Level weiter, wenn Ihr alle Feuerknöpfe gleichzeitig drückt.

Turtles 2 — The Arcade Game (NES)

Von Berni Runzheimer haben wir drei interessante Cheats zum Teenage-Turtles-Spiel bekommen.

19 Leben: Joypad-Kreuz oben, rechts, rechts, dreimal unten, viermal links, B, A und Start.

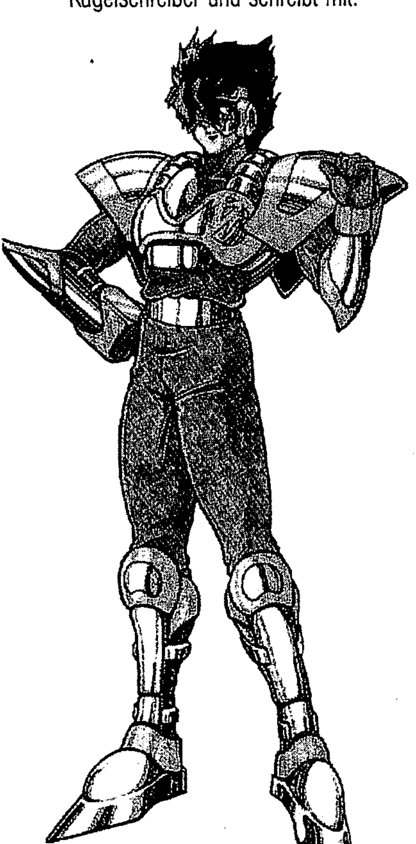
Level-Anwahl: Joypad-Kreuz fünfmal unten, siebenmal rechts, B, A, Start.

Level-Anwahl und 19 Leben: Buttons B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B, A und Start.

CODE GEKNACKT



Wer suchet, der findet: "Code geknackt" hilft allen Paßwortsuchenden. Täglich gehen bei uns mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen ein. Wenn wir auch Eure Paßwörter hier abdrucken sollen, zückt den Kugelschreiber und schreibt mit.



Spanky's Quest (Game Boy)

Christoph Sandte sandte uns die Codes zu *Spanky's Quest*:

Turm	Code
1	0792
2	1263
3	3486
4	5501
1,2	1992
1,3	4215
1,4	6230
2,3	4749
2,4	6764
3,4	8987
1,2,3	5478
1,2,4	7499
2,3,4	0250
1,3,4	9716
1,2,3,4	0979

Bucky O'Hare (NES)

Das "*" in den Paßwörtern unten steht für das umgedrehte Dreieck.

Level	Paßwort
Green World Beat	5NJZJ
Blue World Beat	6PJ!3
Red World Beat	MrV23
Yellow World Beat	M!L!4
Salvage Chute	MRW*L
Magna Tanker	M!L2X
Escape	MRM*X

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Arno Krämer, Conny Pflanzer, Susanne Bübl
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Capcom

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 2 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-1 52, Telefax: 089/46 13-7 89

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/65 63
Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

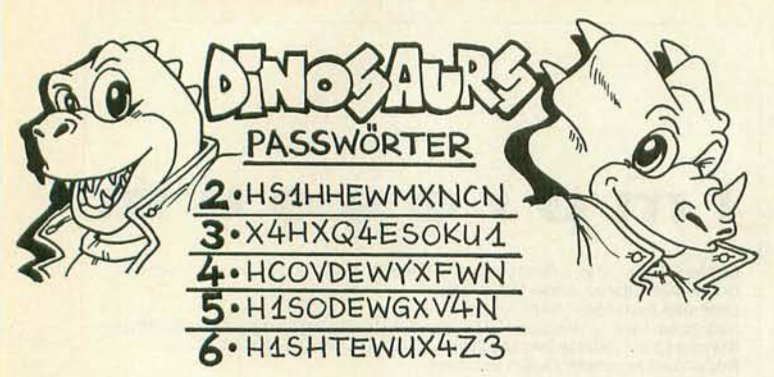
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/46 13-1 80, Fax: 089/46 13-232

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-1 00



Dinosaurs (Super Nintendo)

Robert Horvath aus Reinach in der Schweiz hat sich viel Mühe gegeben, die Paßwörter zu diesem witzigen Jump'n'Run in dem entsprechenden Rahmen unterzubringen.

Fish Dude

Christian Alber aus Stuttgart hat uns die folgenden Paßwörter geschickt.

Level	Paßwort
2-1	EJ
2-2	BZ
2-3	UQ
3-1	WA
3-2	NR
B-1	XV
B-2	DA
C-1	TY
C-2	FO
C-3	SE

Crazy Castle 2 (Game Boy)

Dank Bugs-Bunny-Helden Cedric du Fresne aus Mainz gibt's auch zu diesem Spiel Paßwörter.

Level	Paßwort
2	TEST
3	GAME
4	SHIP
5	RACE

6	WORD
7	SHOP
8	SIZE
9	QUIZ
10	DOLL
11	DATE
12	ZOOM
13	DISK
14	GOLD
15	ZERO
16	FIRE
17	ROOT
18	READ
19	TAPE
20	UNIT
21	SONG
22	TYRE
23	LOVE
24	NOTE
25	JAZZ
26	HELP
27	KING
28	GIFT

Adventures of Lolo (NES)

Von Thomas Zumbrunn aus Muttenz haben wir die Paßwörter zu *Adventures of Lolo* erhalten:

Level	Paßwort
1 — 1	BBBV
1 — 2	BCBT
1 — 3	BDBR
1 — 4	BGBQ
1 — 5	BHBP
2 — 1	BJBM
2 — 2	BKBL
2 — 3	BLBK
2 — 4	BMBJ
2 — 5	BPBH
3 — 1	BQBG
3 — 2	BRBD
3 — 3	BTBC
3 — 4	BVBB
3 — 5	BYZZ
4 — 1	BZZY
4 — 2	CBZV
4 — 3	CCZT
4 — 4	CDZR
4 — 5	CGZQ
5 — 1	CHZP
5 — 2	CJZM
5 — 3	CKZL
5 — 4	CLZK
5 — 5	CMZJ
6 — 1	CPZH
6 — 2	CQZG
6 — 3	CRZD
6 — 4	CTZC
6 — 5	CVZB
7 — 1	CYYZ
7 — 2	CZYY
7 — 3	DBYV
7 — 4	DCYT
7 — 5	DDYR
8 — 1	DGYQ
8 — 2	DHYP
8 — 3	DJYM
8 — 4	DKYL
8 — 5	DLYK
9 — 1	DMYJ
9 — 2	DPYH
9 — 3	DQYG
9 — 4	DRYD
9 — 5	DTYC
10 — 1	DVYB
10 — 2	DYVZ
10 — 3	DZVY
10 — 4	GBVV
10 — 5	GCVT

Top Gear (Super Nintendo)

Paßwörter von Stefan Hartmann aus Ilvesheim:

Land	Amateur	Professional	Championship
Südamerika	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japan	GEAR BOX	LEGEND	OILCLOTH
Deutschland	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Skandinavien	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
Frankreich	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italien	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
Großbritannien	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

Bart vs. the World (NES)

Die folgenden Codes zum Simpsons-Spiel schickte uns Oliver Lins aus Lustenau in Österreich.

SZONIPST	Unendlich Leben
SZVVEKVK	Unendlich Energie
EISVNGEY	Bart verliert seine Leben leichter
OLUNPPOP	Unendlich Firecrackerballs
PAXXVGLE	Start mit neun Leben
SZNZPEVK	Unendlich Versuche beim Kartenspiel



Neue Spiele braucht das Land!



MEGA DRIVE

WINNER JOYPAD	29,-
TWISTED FLIPPER	109,-
AQUATICS DT	109,-
NHL PA HOCKEY	109,-
GALAHAD	a.A.
LHX ATTACK CHOPPER	109,-
POWERMONGER	a.A.
PGA TOUR GOLF II	a.A.
FURRY FRIENDS	a.A.
LEMMINGS	99,-
BUG WARS	a.A.
WARRIORS OF THE E. DT	139,-
GREENDOG DT	99,-
DOUBLE DRAGON 1 DT	89,-
JOE MONTANA FOOTB. 3 DT	109,-
TEAM USA BASKETBALL DT	109,-
TIPS & TRICKS BUCH (SEGA)	29,-
SPEEDBALL 2 DT	99,-
XENON 2 DT	99,-
TALMITS ADV. DT	139,-
DRAGONS FURY DT	109,-
SIDE POCKET	99,-

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
TOM & JERRY	99,-
CHUCK ROCK	99,-
ALIENS III	a.A.
ARCADE SMASH HITS	99,-
MARBLE MADNESS	99,-
TERMINATOR	99,-

GAME GEAR

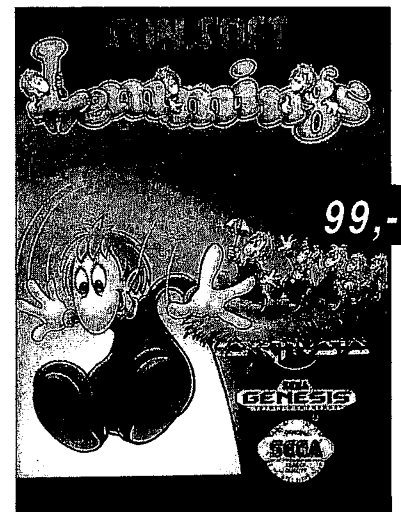
BART VS. T. MUTANTS	79,-
MARBLE MADNESS	79,-
PAPERBOY	79,-
CHUCK ROCK	79,-
TAZ MANIA	69,-
SUPER SMASH TV	79,-
TERMINATOR	79,-
WIMBLEDON TENNIS	a.A.
YOUNG INDY	a.A.
SPIDERMAN DT	79,-
SUPER MONACO GP II DT	79,-
BATMAN RETURNS	a.A.

MEGA DRIVE-PREISHITS

ALEX KIDD DT.	59,-
ARNOLD PALMERS T. GOLF DT.	59,-
J.B. DOUGLAS KO BOX. DT.	59,-
LAST BATTLE DT	69,-
MOONWALKER DT.	59,-
PHANTASY STAR II DT.	79,-
PHANTASY STAR III DT.	79,-
SPACE HARRIER II DT.	69,-
SUPER REAL BASKET. DT.	59,-
S. THUNDER BLADE DT.	69,-
THE REV. OF SHINOBI DT.	59,-

GAME BOY

TRACK & FIELD DT.	69,-
NEMESIS II DT.	69,-



99,-

STAR TREK	69,-
MAGNETIC SOCCER	59,-

NEO GEO

NEO GEO RGB/PAL INCL. JOYBOARD	699,-
WORLD HEROS	379,-
KING OF THE MONSTERS 2	329.-
MAGICIAN LORD	199,-
NAM 1975	199,-
ART OF FIGHTING	a.A.
VIEWPOINT	a.A.

NES

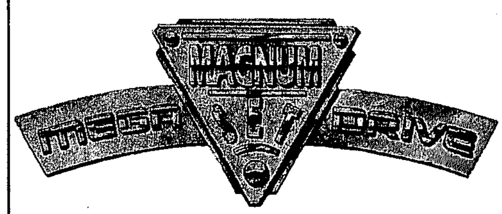
NES mit SUPER MARIO 3 & 2 JOYPAD	199,-
TINY TOON	99,-
DYNABLASTER	a.A.
ELITE	119,-
BATTLETOADS	a.A.

SUPER NINTENDO

2. JOYPAD ORIG. NINTENDO	39,-
DAUERFEUER-JOYPAD	59,-
CAVEMAN NINJA	a.A.
POPULOUS	a.A.
STREET FIGHTER II	144,-
SUPER PROBOTECTOR	129,-
CASTLEVANIA IV	119,-
LEMMINGS	139,-
SUPER R-TYPE	99,-
SIM CITY	99,-
ZELDA III	99,-
F-ZERO	99,-
SUPER SOCCER	99,-
SUPER TENNIS	99,-
WING COMMANDER	a.A.
GODS	a.A.

LYNX

LYNX II	199,-
SWITCHBLADE II	79,-
WORLD CLASS SOCCER	79,-
LEMMINGS	a.A.
EYE OF THE BEHOLDER	a.A.
GUARDIANS: STORM OVER D.	a.A.
SONNENSCHUTZSCHILD Ly. 2	19,-
COMLYNX-KABEL	19,-
NFL-FOOTBALL	79,-



Mega Drive Magnum-Set

Dt. 1 Jahr Garantie inclusive

2 Joypads und 4 Spiele

für nur DM 379,-

Fragen Sie nach den neuesten Spielen

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"



& LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18.- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Ferrari Grand Prix (Mega Drive)

Marcell Kaemmerer und seine Paßwörter:

1. Brasilien
55PJ1-ZCPSF
FTNH2-Z1T6S
L363J-WGFGG

2. San Marino
GKBWQ-GF63T
FGRFH-4Q41Z
KLX6W-QKFMP

3. Monaco
N6MRL-CDDZ1
FGRFH-4Q41Z
KLX6W-QKFMP

4. Canada
QHS61-SBQ35
XSVDH-4Q41Z
KQZJS-QKFQR

5. Frankreich
GVGGP-3JZSR
4M4B6-21TNL
NXLP6-G3DJS

6. England
JHFGV-DJRZB
VZBBK-J3Z6L
MHDNX-G5CCK

7. Deutschland
34XZ6-BG3KC
ZWCRC-WWQVV
LSGZK-S4DMH

8. Ungarn
DLQC3-QFZ3P
LDHQ6-21TNL
NBL1J-B6DQG

Gravnic (NES)

Oliver Brockmann aus Schrobenhausen beschäftigt sich gerne mit der *Puzznic*-Variante *Gravnic:*

Level	Paßwort
1-1	55VC
1-2	5FP7
1-3	5L3B
1-4	5TJ5
1-5	5WCL
1-6	51RW
1-7	5V7V
1-8	5PZ3
1-9	53BC
1-10	5JM7
2-1	5C5B
2-2	5RF5
2-3	57LL
2-4	5ZTW
2-5	5BWV
2-6	5M13
2-7	FFV7
2-8	FLPB
2-9	FT35
2-10	FWJL
3-1	F1CW
3-2	FVRV
3-3	FP73
3-4	F3ZC
3-5	FJB7
3-6	FCMB
3-7	FR55
3-8	F7FL
3-9	FZLW
3-10	FBTV
4-1	FMW3
4-2	F51C
4-3	LLVB
4-4	LTP5
4-5	LW3L
4-6	L1JW
4-7	LVCV
4-8	LPR3
4-9	L37C
4-10	LJZ7
5-1	LCBB
5-2	LRM5
5-3	L75L
5-4	LZFW
5-5	LBLV
5-6	LMT3
5-7	L5WC
5-8	LF17
5-9	TTV5
5-10	TWPL
6-1	T13W
6-2	TVJV
6-3	TPC3
6-4	T3RC
6-5	TJ77
6-6	TCZB
6-7	TRB5
6-8	T7ML
6-9	TZ5W
6-10	TBFV
7-1	TML3
7-2	T5TC
7-3	TFW7
7-4	TL1B
7-5	WWVL
7-6	W1PW
7-7	WV3V
7-8	WPJ3
7-9	W3CC
7-10	WJR7
8-1	WC7B
8-2	WRZ5
8-3	W7BL
8-4	WZMW
8-5	WB5V
8-6	WMF3
8-7	W5LC
8-8	WFT7
8-9	WLWB
8-10	WT15

Lösung für Level 8-10: unten, rechts, links, unten, links, oben, links, oben, rechts, unten, rechts.





KURZ, ABER KNACKIG

Ihr wollt auf die Schnelle zwanzig Leben bekommen oder einfach die Kollisionsabfrage ausschalten? Mit den folgenden Kurztips dürfte Euch das bei einigen Spielen gelingen. Natürlich könnt Ihr das Spiel auch erschweren, mit voller Ausrüstung anfangen und, und, und…

Taz-Mania (Mega Drive)

Shenja Jeworak aus Mössingen rät Euch, den guten Taz am Ende des Eis-Levels vor dem ersten Schild auf die Eisscholle zu stellen. Nachdem er versunken ist, erscheint ein **Bonusraum** mit verschiedenen Gegenständen.

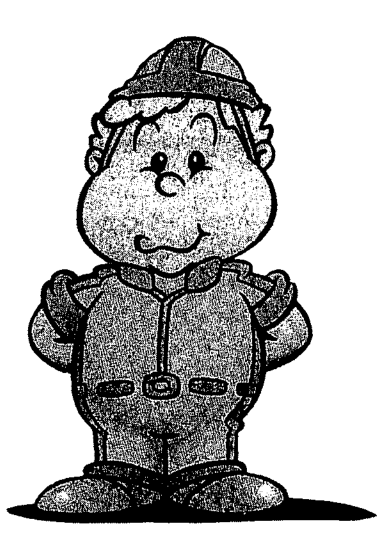
Stephan Tiegler aus Überherrn weiß, wie Ihr an **unendlich viele Continues** kommt: Im zweiten Teil des Niemandslandes am linken Ende ganz nach oben gehen. Am oberen Bildschirmrand liegt ein Extraleben, kurz vor der Hängebrücke ein Continue. Alles liegenlassen und nach rechts zum Meilenstein gehen. Erst wenn dieser aktiviert ist, Extraleben und Continue einsammeln. Nun freßt Ihr so lange Bomben, bis Taz sein Leben verliert. Nach der Reinkarnation könnt Ihr wieder alles einsammeln.

Test Drive 2 (Mega Drive)

Nils Rhenisch aus Lüneburg hat herausgefunden, wie Ihr die schreckliche **Musik ausschaltet**: Nach der Anwahl aller Features geht's auf die Strecke. Bevor Ihr das erste Mal schaltet (dann läuft die Zeit), drückt alle drei Knöpfe. Ein verstecktes Menü erscheint, in dem Ihr die Musik abschalten könnt. Mit "Resume Driving" kommt Ihr zurück auf die Strecke.

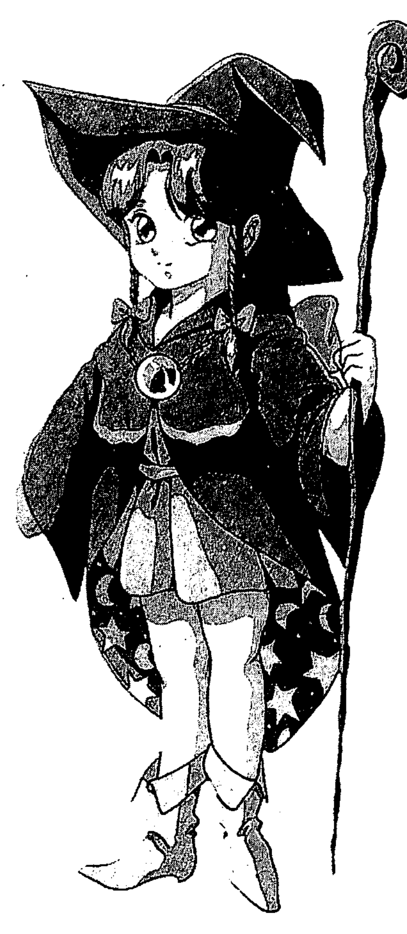
Spider-Man (Master System)

Dietmar Glaser aus Barth ist ein eingeschworener Master-System-Fan und hat einen Tip zu *Spider-Man* eingesandt: In den Schwierigkeitsmodi "Difficult" und "Nightmare" füllt Ihr Eure Energie in den Leveln des Dr. Octopus und des Gnoms auf. Im ersten Level lassen sich einige Kisten zerschlagen, im fünften die blauen Tonnen. Wem das rot-blaue Kostüm des Spinnenmannes nicht gefällt, spielt auf "Nightmare" und stellt sich nach dem zweiten Schlüssel im zweiten Level direkt unter die Leiter. Jetzt nach unten und Button 2 drücken, schon hat Spidey ein **neues Outfit**.



Bart vs. the Space Mutants (Master System, Mega Drive)

Benjamin Pross aus Reisbach turnt gern mit Bart Simpson herum. Seine Tips: Wenn Ihr die Trillerpfeife am rechten Fenster des Altersheims benutzt, fällt eine ganze Ladung **Münzen** auf den gelben Kerl. Beim Vogel in der Tierhandlung müßt Ihr eine Cherry-Bomb verwenden. Den Schraubenschlüssel benutzt Ihr am Hydranten: Das Wasser wäscht die lila Farbe ab. Wenn Ihr Euch den Magneten kauft, habt Ihr beim "Glücksrad" in einer späteren Stufe mehr "Glück". Wer seine Rakete auf das "E" im Kwin-E-Mart-Schild feuert, bekommt **drei Extraleben**.



TIP-SPECIAL

Zur offiziellen Einführung des Super Nintendo veröffentlichen wir ab dieser Ausgabe nochmal die interessantesten Tips & Tricks zu den bekanntesten Modulen. Wir drucken aber nicht nur "alte" ab, auch neue sind herzlich willkommen.

Gradius 3 (Super Nintendo)

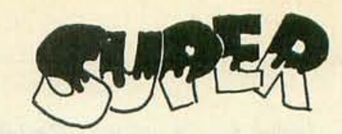
Gibt man im Pausemodus den üblichen Cheat oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B ein, zerstört sich das Raumschiff selbst. Der revidierte **Aufrüstungscheat** lautet oben, oben, unten, unten, L, R, L, R, B, A. Nach der Eingabe im Pausemodus startet das Spiel erneut. Der Raumer ist mit einem Schutzschild, Raketen, vier Drohnen und Extra-Speed ausgerüstet.

Wer im Titelbild Button X so schnell wie möglich drückt, erhält weitere **Credits**.

30 Leben bekommt, wer im Titelbild nach links hält und dreimal A drückt. So sollte das Ballerspiel kein Problem mehr darstellen für den Weltraumhelden.

Super Soccer (Super Nintendo)

Sven Sielaff aus Dinslaken ist einer der ersten Super-Nintendo-Besitzer und hat sich gleich an dieses Fußballspiel gemacht. Seine Paßwörter verraten Euch, welche Kombination wohin führt. Sven hat (natürlich) mit Deutschland gespielt.



SOCCER

BELGIUM	↑	→	→	↓	↘	↓	↑	↓
URUGUAY	→	←	↑	→	→	↓	↓	↗
YUGOSLAVIA	→	↙	↓	←	↘	↓	↓	↓
COLOMBIA	→	→	→	↑	→	→	↓	↙
JAPAN	↑	←	←	↓	↗	→	↓	↑
USA	→	←	↑	→	↘	→	↑	↑
FRANCE	↑	←	↑	←	↘	→	↑	↑
IRELAND	↑	↗	↑	↑	↘	↗	↓	↗
ROMANIA	→	↗	↓	↓	↘	↗	↓	↗

Zelda: A LINK TO THE PAST

Wenn Ihr nicht wißt, wo in Hyrule Ihr einen bestimmten magischen Gegenstand oder eine wichtige Person findet, solltet Ihr unseren Zelda-Player's-Guide studieren. Um Euch nicht den ganzen Entdeckerspaß zu nehmen, erklären wir Euch jedoch nicht jeden Schritt und jedes Detail.



In dieser Höhle sind 300 Rubine abzustauben

Die Laterne und den Weg ins Schloß dürften wohl auch Zelda-Debütanten schon entdeckt haben. Im Schloß erhaltet Ihr von Eurem Onkel das Schwert und den kleinen Schild. Nachdem Ihr auch die Karte, den Kompaß und den Bumerang eingesackt habt, geht's ab in den Keller zur Prinzessin. Mit Eurem Bumerang könnt Ihr übrigens nicht nur Feinde lähmen, sondern auch Dinge einsam-



Feen sind billige Lebensretter

meln. Den Morgensternwächter erledigt Ihr am besten mit zwei gezielten Krugwürfen. Seid Ihr im Raum vor der Kathedrale angekommen, zieht Ihr an dem rechten Griff, um den Durchgang zu öffnen. Nach der ausgiebigen Ansprache des Pfarrers begebt Ihr Euch ins Dorf. Auf dem Weg besucht Ihr die Frau von Sahasrahla. Nebenan ist das ehemalige Versteck des Räuberhauptmanns Blind. Im Keller löst Ihr das Verschiebepuzzle und lauft dann (mit den Taschen voller Rubine) ins Dorf zum Hühnerstall im Südwesten. Nachdem Euch der freundliche Mann neben dem Trog Euer nächstes Ziel auf der Karte gezeigt hat, kauft Ihr im Hühnerstall einen Satz Bomben. Obwohl es ja eigentlich nicht Eure Art ist, sprengt Ihr der alten Frau, die gerade ihren Rasen pflegt, von innen ein Loch in die Ostwand des Hauses. Ihr werdet mit Pfeilen belohnt. Eine andere Bombe plaziert Ihr vor dem Schuppen in der südwestlichsten Ecke des Dorfes. Diesen Schuppen besucht Ihr so oft, bis Ihr zehn Bomben und 30 Pfeile



Das gelöste Verschiebepuzzle im Keller der Diebe

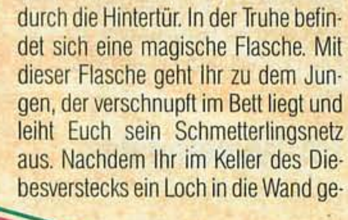


Diesen Raum des Wüstenschlosses könnt Ihr Euch sparen



Vier brennende Lampen führen zum Endgegner des Wüstenschlosses

habt. Nun betretet Ihr das Gasthaus durch die Hintertür. In der Truhe befindet sich eine magische Flasche. Mit dieser Flasche geht Ihr zu dem Jungen, der verschnupft im Bett liegt und leiht Euch sein Schmetterlingsnetz aus. Nachdem Ihr im Keller des Diebesverstecks ein Loch in die Wand gesprengt und das Viertelherz eingesammelt habt, kauft Ihr dem Händler am Wetterhahn die zweite magische Flasche ab. Wenn unter einem abgesäbelten Busch eine Fee erscheint, schaltet Ihr schnell ins Menü um und wählt das Schmetterlingsnetz an. Die gefangene Fee sperrt Ihr in die Flasche ein. Feen sind in jedem Fall billigere Lebensretter als der rote Zaubertrank. Jetzt verlaßt Ihr das Dorf durch das südliche Tor. Das Doppelhaus betretet Ihr durch die rechte Tür und sprengt ein Loch in die westliche Wand. Durch das zweite Zimmer verlaßt Ihr das Haus wieder und sprecht mit der Frau, die Ihr dort antrefft. Um das Labyrinth in 15 Sekunden zu meistern schlagt Ihr Euch zum Schild in der Mitte durch und springt bei den zwei Punkten auf dem Boden über den Zaun. Ihr erhaltet dafür das zweite Viertelherz. Leider können wir nicht alle Viertelherz-Fundorte verraten — wir kennen längst nicht alle.



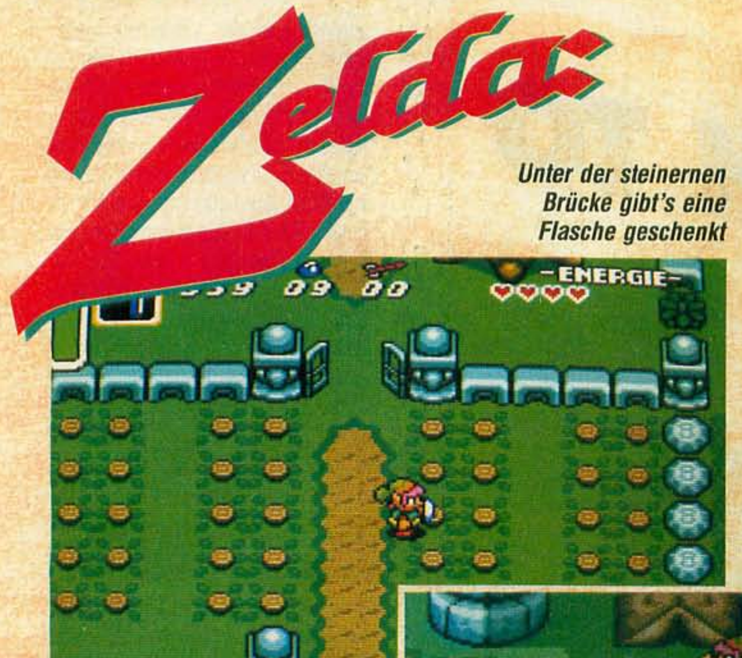


Der östliche Palast

Jetzt ist's an der Zeit, sich zum Palast im Osten aufzumachen. Bevor Ihr ihn jedoch betretet, solltet Ihr Sahasrahla aufsuchen. Auch hier hinterlaßt Ihr an der Rückwand einen bombastischen Eindruck!

Im Palast besorgt Ihr Euch zuerst Karte und Kompaß. Die grünen Zyclopen sind schnell besiegt: Nähert Euch mit einem Krug langsam von der Seite. Sobald der Grüne sein Auge öffnet, werft Ihr den Krug — und weg isser. Mit dem kleinen Schlüssel aus dem Ostflügel begebt Ihr Euch in den Westflügel. Erst wenn Ihr den Raum monsterfrei gemacht habt, werden sich die schwebenden Blasen von dem Krug, der den Geheimschalter verbirgt, entfernen. Doch Vorsicht! Die Blasen kosten bei einer Berührung nicht nur Lebenspunkte, sondern auch Magiepunkte. In der kleinen Truhe findet Ihr den großen Schlüssel. Mit ihm steht Euch die große Truhe mit dem Bogen und der Weg

Zelda:

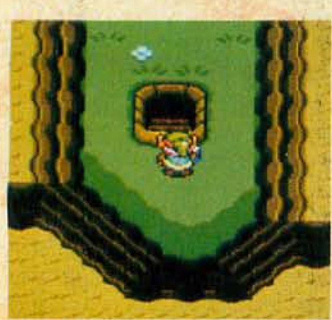


Unter der steinernen Brücke gibt's eine Flasche geschenkt



Hier wächst kein Gras mehr — rigoroses Abholzen ist immer ratsam

in den zweiten Stock offen. Mit Pfeil und Bogen sind von nun an sämtliche Zyclopen zu bekämpfen. Ihr verwendet jedoch weiterhin die "Anschleich-Taktik". Gegen die roten Zyclopen helfen nur zwei Pfeile. Die sechs Endgegner bekämpft Ihr ebenfalls mit Pfeil und Bogen. Den letzten der Sechs erledigt Ihr mit folgendem Trick: Wenn Ihr beim Ausweichen südwärts schaut, ladet Ihr Euer Schwert auf. Nun umlauft Ihr den Gegner so lange, bis er das Schwert berührt. Die Prozedur wiederholt Ihr bis zum Ende des Obermotzes. Das dauert zwar ein bißchen, ist aber relativ ungefährlich. Nachdem Ihr nun das Amulett zu Sahasrahla gebracht habt, erhaltet Ihr die Pegasus-Schuhe. Mit ihnen seid Ihr jetzt zu ausgiebigen Sprints und einem effektiven Rempelangriff fähig. Ihr befolgt den Rat des Alten und sucht die Höhle an der Ostseite des Hylia-Sees auf. Allerdings müßt Ihr dazu neben dem vorhandenen Eingang ein Loch in den Felsen sprengen. Ihr erhaltet den Eisstab. Jetzt lauft Ihr im Eiltempo ins Dorf zurück. In der Bibliothek südlich vom Dorf rempelt Ihr das Regal an und nehmt das Buch Mudora mit. Die nächste Station ist der Wüstenpalast. Ihr stellt Euch vor die Inschrift und zückt das Buch.



Die Geldquelle am Eingang der Wüste



Ein beherzter Schritt und die Mondperle gehört Euch



100 Rubine — ein Wunsch und nebenan gibt's Feen

Im Wüstenpalast

Erledigt im nördlichen Raum zuerst alle Feinde und betätigt dann den Schalter unter dem mittleren Topf. Ihr findet die Karte. Im Raum links von Euch befindet sich der Schlüssel für die Tür in Ostflügel (Rempeln!). Dort findet Ihr den Kompaß und den großen Schlüssel für die Truhe im Nord-West-Raum. In der Truhe befindet sich der Krafthandschuh. Jetzt verlaßt Ihr den Palast durch den südwestlichen Ausgang und holt Euch in der Süd-West-Ecke der Wüste das Viertelherz. Auf der Rückseite des Palasteingangs befindet sich das Außentor zum ersten Stockwerk. Wichtig: Im zweiten Raum des ersten Stockwerks befindet sich der Schlüssel unter dem Topf links neben der Tür. Hier heißt's schnell sein. Haltet Euch nicht mit einem Schwertkampf gegen die Fliesen auf! Im dritten Raum des zweiten Stockwerks liegt der Schlüssel unter dem zweiten Krug von rechts, im vierten in der hinteren rechten Ecke. Im fünften Raum zündet Ihr alle vier Lampen an und gelangt so zu zu den Endgegnern. Die Taktik: Stellt Euch mit geladenem Schwert neben den Punkt, an dem der Wurm auftaucht. Vorsicht vor den weggeschleuderten Steinen! Die nächste Aufgabe ist das Sammeln von 500 Rubinen. Hierzu der Tip: Unter einem der großen Steine am Eingang der Wüste befindet sich eine Räuberhöhle. Jedesmal, wenn Ihr diese betretet könnt Ihr 50 Rubine abstauben. Habt Ihr das Moos beisammen, macht Ihr Euch auf den Weg zu Zora's Wasserfall und kauft die Flossen. Auf dem Rückweg kommt Ihr am Brunnen der Wunder vorbei. Lauft hinein und werft nacheinander den Bumerang, Euren Schild und eine leere Flasche hinein. Solltet Ihr keine leere Flasche haben, laßt gegebenenfalls eine Fee frei. Wenn Ihr mit dem Assistenten im Magieshop sprecht, erhaltet Ihr jedesmal volle Lebensenergie. Lauft nun über die steinerne Brücke und stürzt Euch in die Fluten des Hylia-Sees.



Schwimmt unter die steinerne Brücke und Ihr erhaltet von dem Mann dort die dritte Flasche. Diese laßt Ihr von der Fee im Brunnen der Wunder mit dem Magie-Zaubertrank füllen (reiche Spieler kaufen sich stattdessen bei der Hexe den blauen Trank).



Die Berghöhlen

Jetzt führt Euer Weg an der Kathedrale vorbei zum Eingang der Berghöhle. Um abzukürzen, könnt Ihr auch den Strudel im östlichen Seitenarm des Hylia-Sees benutzen. Von dem alten Mann, den Ihr in der ersten Höhle trefft, bekommt Ihr den Zauberspiegel. Mit ihm teleportiert Ihr Euch von der Schattenwelt zurück in die Lichtwelt. Seid Ihr bei dem blauen Teleporter auf dem Berg angekommen, stellt Euch darauf und teleportiert Euch in die Schattenwelt. Dort angekommen lauft Ihr nach links bis auf das dunkle Feld auf hellem Boden. Dem harmlosen Ballspieler schenkt Ihr keine Beachtung. Dort benutzt Ihr den Spiegel.



Hart erkämpft: das Master-Schwert



Euer nächstes Ziel: der Sieg über Agahnim

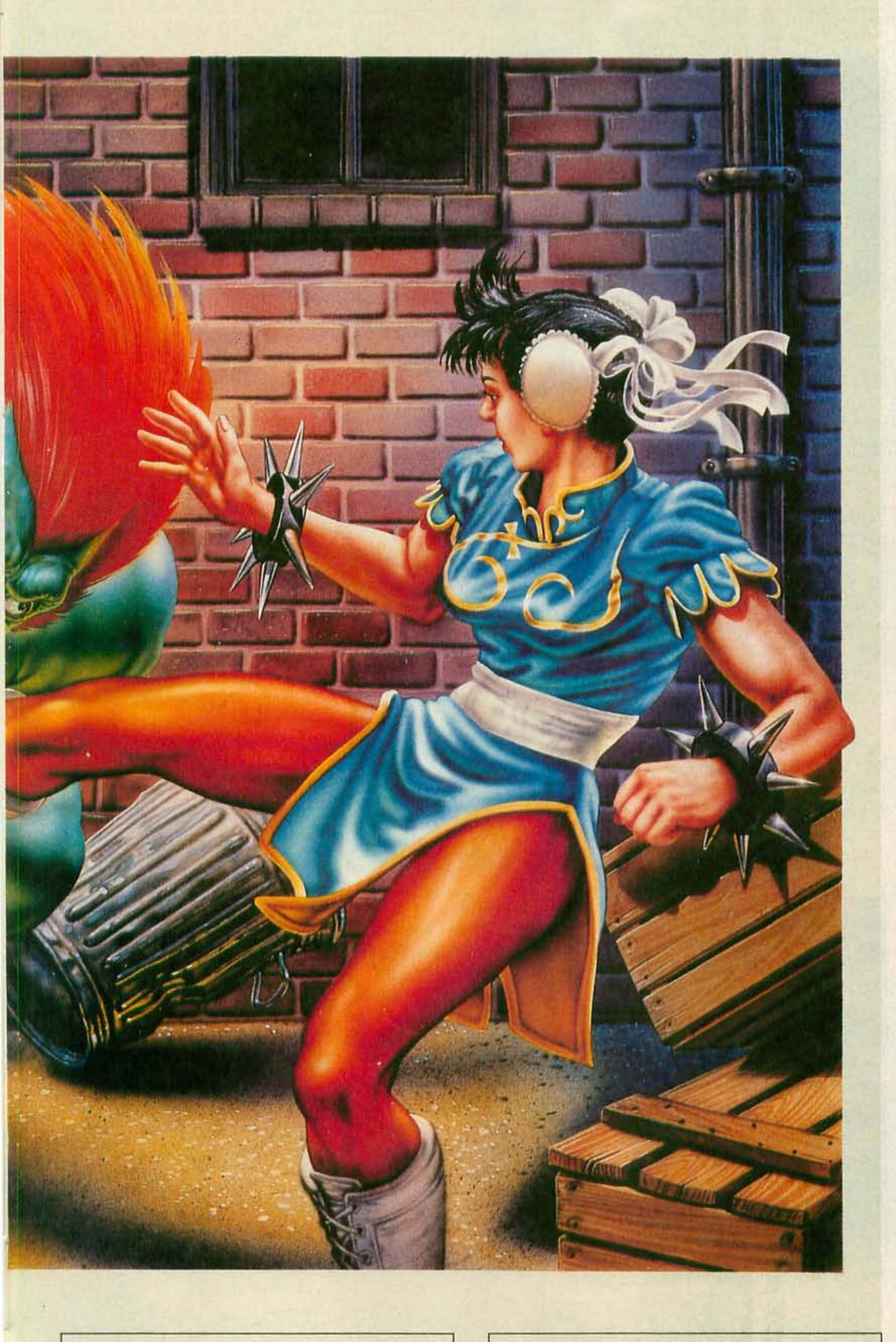
In Hera's Turm

Um die Kristallkugel umzuschalten berührt Ihr sie mit dem Schwert, bewerft sie mit dem Bumerang oder — für zeitverzögerte Aktivierung — verwickelt sie in eine Explosion. Die Kugelfeinde bekämpft Ihr vorzugsweise mit dem Rücken zur Wand, da Ihr bei jedem Treffer abprallt. Den ersten Schlüssel findet Ihr im ersten Stock (erreichbar über die linke Treppe). Habt Ihr die Tür in der Eingangshalle aufgeschlossen, macht Euch auf eine hektische Rennerei gefaßt: Den fliegenden Fliesen weicht Ihr am besten durch ständiges hin- und herlaufen aus. Durch ausgiebiges Zündeln erhaltet Ihr im nächsten Raum den großen Schlüssel. Jetzt besteigt Ihr den Turm. Um an die große Truhe zu kommen, such Ihr den darüberliegenden Raum auf und schaltet den Stern so um, daß sich in der oberen Mitte des Raumes ein Loch öffnet. Dort springt Ihr hinein (von oben). In der Truhe wartet die Mondperle auf Euch. Sie verhindert, daß Ihr in der Schattenwelt die Hasengestalt annehmt. Dem Wurm-Endgegner im obersten Stockwerk müßt Ihr mit geladenem Schwert aufs Schwanzende hauen. Mit dem dritten Amulett lauft Ihr in die Verlorenen Wälder. Im Wald müßt Ihr besonders auf Diebe achten. Diese sind unzerstörbar und erleichtern Euch um Geld und Ausrüstung. Flucht ist hier die beste Verteidigung. Das Master-Schwert findet Ihr im nordwestlichsten Winkel des Waldes.

In der nächsten *VIDEO GAMES*: Wie bekämpft Link den fiesen Agahnim? ***JAN BARYSCH***




STREET FIGHTER II
kräftiger Schlag
kräftiger Tritt
Springen
SUPER NINTENDO
mittlerer Schlag
Decken
schwacher Schlag
mittlerer Tritt
schwacher Tritt
SELECT
START
Ducken
Angreifen



Mit *Street Fighter 2* ist Capcom ein genialer Wurf gelungen: Kaum ein anderer Arcade-Automat spielte soviel Geld ein, wie das sechsknöpfige Prügelmonster. In Japan stand der Automat monatelang an Platz 1, in den Staaten trifft man Kids, die *Street-Fighter-2*-Uhren, -Mützen oder -Shirts tragen. Den Nachfolger mit dem Anhängsel "Champion Edition" gibt's ebenfalls schon seit Monaten in der Spielhalle: Im Gegensatz zum Original, duellieren sich die Champions auch mit den gleichen Spielfiguren — so hat jeder übereinstimmende Fähigkeiten und Chancen. Neben einigen kosmetischen Veränderungen der Grafik, hat Capcom auch an den Stärken der Spielfiguren gefeilt: Normalerweise ist der US-Schläger Guile am stärksten, bei der Champion-Edition hat Ken die Nase vorn.

Als Capcom Ende letzten Jahres eine Umsetzung der Knallers ankündigte, schlugen Fachpresse und Fans die Hände über dem Kopf zusammen. Wie wollten die Japaner alle zwölf Kämpfer und die grandiose Grafik mitsamt den spektakulären Animationen in ein Super-Nintendo-Modul packen? Capcom wählte den einfachsten Weg und spendierte der *Street-Fighter-2*-Cartridge einen 16-MBit-Speicherchip (umgerechnet 2 MByte) — aus dem Prügelmonster wurde ein Speichermonster. Kein Wunder, daß die Grafiken fast 1:1 vom Automaten übernommen sind; nur fortgeschrittene Arcade-Spieler erkennen die vorhandenen Unterschiede. Selbst die Animationen sind annähernd originalgetreu, nur das zappelige Gehabe der Spielfiguren fehlt. *Street Fighter 2* gehört zu den besten Modulen fürs Super Nintendo und wird sich mit Sicherheit auch in Deutschland an den ersten Platz boxen. Kein anderes Prügelspiel macht auf Dauer so viel Spaß: Jeder Kampf geht anders aus, jeder Fehler kann zum Verhängnis werden. Was zählt sind Schnelligkeit, Joypad-Beherrschung und Timing. Am spannendsten wird's, wenn Ihr gegen einen gleichgesinnten Freund antretet: Verbissene Joypad-Arbeit, freundschaftliche Handbewegungen, harmonische Seitenblicke, liebenswürdige Kommentare — sprich: Spielspaß und Motivation nonstop. Wer an den Qualitäten von *Street Fighter 2* zweifelt, sei auf unseren Test in *VIDEO GAMES 8/92* verwiesen: *Im* bis heute ungebremsten Prügelrausch erkämpfte sich das Modul ganze 90%. Die höchste Wertung, die ein Prügelspiel je bekommen hat!

ANDREAS KNAUF

Ryu vs. Ryu

Mit dem folgenden Cheat treten zwei gleiche Spielfiguren gegeneinander an: Vor Beginn des Spiels drückt Ihr im Capcom-Logo unten, Knopf R, oben, Knopf L, Y, B, X, A. Den letzten Button müßt Ihr zusammen mit dem Ausklingen des Capcom-Jingles betätigen. Auf diese Weise schafft Ihr "Champion Edition"-Verhältnisse: Gegeneinander-Matches mit zwei gleichwertigen Spielfiguren sind nun kein Problem mehr.

Attention!

Bevor wir auf den folgenden Seiten auf jeden Kämpfer eingehen, folgende Tips:

1. Wenn es Euch gelingt, den Gegner bei der Ausführung seines Extras mit Eurem eigenen Spezialschlag zu treffen, verliert er doppelt soviel Energie.

2. Nach zwei bis drei Treffern, die unmittelbar hintereinander einschlagen, ist der Gegner benommen. Geht heran und werft ihn zu Boden. Ein Doppeltreffer per Fußkick ist ebenfalls effektiv.



Zangief



Als stärkster Mann der Welt war er die Attraktion im Moskauer Zirkus. Doch nach 158 Kämpfen gegen lasche Herausforderer reicht's dem Muskelprotz: Mit einer Handvoll extravaganter Kampfmethoden schreibt er sich für den World-Warrior-Wettbewerb ein.

Stärke:	**9**
Schnelligkeit:	**4**
Ausdauer:	**6**
Beweglichkeit:	**4**
Reichweite:	**7**

Super Piledriver: rechts, unten-rechts, unten, unten-links, links, oben-links, oben, oben-rechts, X

Spinning Punch: Y + L gedrückt halten





Super Piledriver
Angriff: Der Piledriver ist der wirkungsvollste Vernichtungsschlag aller Spielfiguren. Dementsprechend schwierig ist die Joypad-Kombination. Habt Ihr den Dreh erstmal raus, könnt Ihr selbst dann springen, wenn Euch der Gegner boxen kann. Packt ihn nur schnell am Kragen!

Abwehr: Immer Abstand halten. Am besten ständig hochspringen und einen Fußkick ausführen, sobald sich Zangief nähert.

Spinning Punch
Angriff: Hat nur Sinn, wenn Ihr Euch dem Gegenspieler auf Tuchfühlung genähert habt. Ansonsten wird der Spinning-Punch abgedeckt. Reagiert Euer Gegenüber nicht schnell genug, trefft Ihr ihn dreimal.

Abwehr: Wenn Zangief angewirbelt kommt, müßt Ihr Euch ducken und im richtigen Moment mit einem Fußfeger antworten. Zangief knallt zu Boden, Ihr springt hinterher und versucht, seinen Schädel zu treffen.





Chun-Li



Die einzige Dame unter den Straßenkämpfern: Sie kommt aus China und übt sich seit jungen Jahren in Kung-Fu. Mittlerweile hat sie diese Kampftechnik perfektioniert und beweist, daß Männer nicht immer die stärkeren sind...

Stärke:	**5**
Schnelligkeit:	**9**
Ausdauer:	**4**
Beweglichkeit:	**10**
Reichweite:	**6**

Beinschraube: unten, oben und R

Hundred-Feet-Kick: mehrmals schwacher Schlag (Y)





Beinschraube
Angriff: Mit der Beinschraube macht die hübsche Chinesin den beiden Muskelprotzen Ryu und Ken Konkurrenz. Führt sie sicherheitshalber nur aus, wenn Chun-Li in der Nähe des Widersachers steht.

Abwehr: Auch die Beinschraube von Chun-Li hat einen Schwachpunkt: Ihr könnt sie zwar nicht von oben anspringen, wie Kens Hurrican-Kick, statt dessen duckt Ihr Euch und führt im richtigen Moment einen kräftigen Haken nach oben aus.

Hundred-Feet-Kick
Angriff: Der schnelle Fußkick (Fast-Food-Kick) ist besonders sinnvoll, wenn Euch der Gegner anspringt. In unmittelbarer Nähe nicht ausführen, da der holde Körper kurz vorher leicht zu verletzen ist.

Abwehr: Wenn Chun-Li damit beschäftigt ist, die Fliegen "per pedes" totzuschlagen, ist ein Gegenangriff nicht drin. Nur kurz bevor die Beine loslegen, ist die Dame verletzbar. Ansonsten verzieht Ihr Euch in die Deckung.





Sibirisches Catchen

Mit dem Zirkuspublikum im Rücken klopfte Zangief seine Gegner windelweich. Nun stellt er sich mit seinen sibirischen Catch-Techniken gegen die Kämpfer der Welt. Zangief ist zwar übermenschlich stark, es fehlt ihm aber an Beweglichkeit, den knallharten Schlägen der Gegner auszuweichen. Seine Balettpirouetten mit geballter Faust setzt er nicht überraschend genug ein, dafür fühlen sich seine Feinde im Schwitzkasten und zwischen den Schenkeln des Riesen nicht sehr wohl.

Kung-Fu

Chun-Li weiß mit der ältesten chinesischen Kampfsportart umzugehen. Vor Hunderten von Jahren wurde diese zur Abwehr konzeptionierte Technik von armen Bauernvölkern entwickelt, um sich und ihre Habe gegen Gesetzlose zu verteidigen. Die Japaner haben die Grundzüge des Kung-Fu übernommen und perfektioniert. Das Ergebnis heißt Karate, die jüngste japanische Kampftechnik, die heute zu den weltweit populärsten Kampfsportarten gehört. Karate kämpfen übrigens Ryu und Ken.

E.Honda



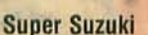
Ein Fettwanst, den Ihr nicht unterschätzen dürft. Hauptberuflich ist Honda Sumokämpfer: Im heimischen Badezimmer führt er die Gegner auf die glitschigen Ziegeln. Nicht ausrutschen!

Stärke:	**9**
Schnelligkeit:	**5**
Ausdauer:	**9**
Beweglichkeit:	**5**
Reichweite:	**8**

Lightning-Hand: mehrmals schwacher oder mittlerer Schlag

Super Suzuki: zwei Sekunden zurückgehen oder ducken, rechts + Schlagknopf





Lightning-Hand

Angriff: Den Gegner in die Ecke drängen und mit der Lighning-Hand bearbeiten. Springt er in Eure Hand hinein oder deckt nicht schnell genug, ist er benommen und kann über die Schulter geworfen werden.

Abwehr: Auf Distanz bleiben und nicht versuchen, Honda von oben anzuspringen. Fußfeger oder Distanzwaffen (Fire-Ball, Yoga-Fire, Sonic Boom) bringen mehr. Nur Profis springen über die Hand gegen Hondas Kopf.

Super Suzuki

Angriff: Führt den Kopfhammer in der Nähe des Gegners aus, damit ihm nicht genug Zeit bleibt zu reagieren. Trefft Ihr ihn, setzt sofort mit einem Fast-Punch nach. Mit etwas Glück "schläft" der Kontrahent ein.

Abwehr: Honda wagt es manchmal, den Suzuki ist weiter Entfernung auszuführen. Reagiert mit einer Distanz-Waffe. Ihr könnt auch gerade nach oben springen und Hondas Plan mit einem Fußkick versalzen.



Sumoringen

Das Sumoringen ist die angesehenste Sportart im Land der aufgehenden Sonne. Zwei beleibte Fleischklopse (bei genauerem Hinsehen als Menschen identifizierbar), schleppen sich aufeinander los und versuchen, den anderen irgendwie aus dem Ring zu schieben. Dabei packen sie ins Fett des Gegenübers oder greifen an den Lederlendenschurz. Von einem Sumoringer solltet Ihr Euch nicht nur wegen seiner Stärke fernhalten, einige Fliegengewichter bringen 500 Pfund auf die Waage! Der weltbeste Sumoringer ist übrigens ein Amerikaner, der seit Monaten verzweifelt um die japanische Staatsbürgerschaft kämpft.



Dhalsim



Der abgefahrenste Charakter hat Arme und Beine aus Gummi. So kann er seine Reichweite blitzschnell vergrößern. Feuer spucken ist ein weiteres Hobby des mit Totenköpfen behängten Inders. Verbrennt Euch nicht die Finger.

Stärke:	**6**
Schnelligkeit:	**5**
Ausdauer:	**5**
Beweglichkeit:	**7**
Reichweite:	**10**

Yoga Fire: rechts, unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf
Yoga Flame: links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf
Yoga-Flugschraube: in der Luft links-oben

Yoga Flame

Angriff: Die Flamme macht nur Sinn, wenn der Gegner aus der Luft heranspringt und kurz vor Dhalsim landen würde. Versucht's lieber nicht, mit Dhalsims langen Armen kommt Ihr weiter.

Abwehr: Mit der Flamme vor dem Mund läßt sich Dhalsim nur von unten angreifen: Fußfeger hauen rein. Ausnahmen gibt's bei Ryu und Ken, die den Flammenspucker auch mit ihrem Hurricane-Kick treffen.

Yoga Fire

Angriff: Das Yoga-Fire sollte nur über die Distanz angewendet werden. Geschickte Spieler treten den Gegner aus der Luft, wenn er mit einem Vorwärtssprung über das Yoga-Fire springen will.

Abwehr: Hier geht Ihr am besten genauso vor, wie bei Ken und Ryu. Nähert Euch Dhalsim und springt im richtigen Abstand. Ihr landet einen Fußtreffer; einen Fußfeger nachzureichen ist selten sinnvoll.





Yoga Flugschraube

Angriff: Mit der Flugschraube überquert Ihr den ganzen Bildschirm. Der Gegner kann sich kaum zur Wehr setzen, wenn Ihr auf ihn zufliegt. Nur aufpassen, daß Euch kein Fußfeger erwischt.

Abwehr: Zurückgehen und oben decken. Sobald Dhalsim steht, müßt Ihr einen Fußfeger ausführen. Fußtritte zeigen ebenfalls Wirkung, obwohl Ihr dabei Gefahr lauft, daß Dhalsim über den Boden rutscht und Euch umhaut.

Blanka



Der "Grüne" mit den roten Haaren kommt aus dem Urwald. Im Kindesalter überlebte er den Absturz eines Flugzeugs. Seitdem ernährt er sich von tropischen Früchten, kernigen Wurzeln und besiegten Raubtieren.

Stärke:	**9**
Schnelligkeit:	**5**
Ausdauer:	**8**
Beweglichkeit:	**6**
Reichweite:	**9**

Flugrolle: zwei Sekunden zurückgehen oder ducken, rechts + Schlagknopf
Elektroschock: mehrmals hintereinander schwacher Schlag (Y)



Flugrolle

Angriff: Blankas Lieblingsspielzeug ist diese regelwidrige Attacke. Da er dem Gegner defensives Verhalten vorgaukelt, kommt die Abwehr der Spielfigur gegenüber oft zu spät. Wehrt er sie ab, geht Ihr sofort in die Hocke und setzt mit einem Fußkick nach.

Abwehr: Kommt Blanka geflogen, boxt Ihr nach vorne. Ein Schlag in seine Flugrolle setzt dem grünen Ungetüm ganz schön zu. Mit einem geraden Sprung plus Fußkick holt Ihr ihn ebenfalls aus der Luft.

Elektroschock

Angriff: Sobald der Gegner auf Blanka zuspringt, den Elektroschock aufladen. Seid Ihr schnell genug, landet der Feind genau auf dem elektrisierten Blanka. Die kleinste Berührung genügt, um den Kontrahenten zurückzuwerfen.

Abwehr: Wenn Blanka anfängt zu glühen, reagiert Ihr am sichersten mit einer Distanzwaffe (z.B. Ryus Fire-Ball). Ein Treffer läßt sich ebenfalls anbringen, wenn Ihr nicht zu nah herangeht und Blankas Beine per Fuß umfegt.



Brasilianischer Regentanz

Der Kampfstil dieses zwei Meter großen Naturburschen umfaßt etwa 30 verschiedene Schläge. Seine Bewegungen sind eine Mischung aus natürlichen Reflexen und brasilianischen Paarungsritualen: Das ist geschmeidiges Zuschlagen mit elektrisierender Wirkung. Der charmante Gorilla führt seinen südamerikanischen Regentanz fröhlich und ausgelassen vor. Dabei zeichnet ihn vor allem seine Reichweite aus: Der einfachgedrehte Rückwärts-Zukahara mit abschließendem Fußkinnhaken bringt selbst erfahrene Schläger in starke Bedrängnis.


Du hast einen Auftrag. Du bist eine perfekte Maschine.
Jetzt 10x zu gewinnen!
TERMINATOR™ 2
DEINE MISSION GEHT WEITER!
Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Finde unbedingt John und Sarah Connor und schütze sie vor dem T-1000. Paß auf, er kann jede beliebige Form annehmen und ist praktisch unverwundbar. Wenn Du ihn nicht zerstörst, ist die Menschheit verloren. Warte nicht länger, denn Dir bleibt nicht mehr viel Zeit bis zur Entscheidung. Dein Händler steht schon bereit. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops.
Acclaim®-Go for the Game
Greif' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:
Mitspielen – mitgewinnen:
Acclaim® verlost an treue Terminator™ 2-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 04.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Screenshots NES-Version
Game Boy™
Nintendo Entertainment System®
Super Nintendo Entertainment System™
LICENSED BY Nintendo
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Terminator™ 2: Judgment Day © 1992 Carolco Pictures Inc. (U.S. & Canada); Carolco International N.V. (All other Countries) and used by LJN under authorization. All Rights Reserved. © 1992 Carolco. TERMINATOR, T2, and the depiction of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco, used under authorization by Acclaim. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.
Acclaim Entertainment GmbH



Guile



Im tarnfarbenen Kampfanzug und mit stromlinienförmigem Einzelkämpfer-Haarschnitt tritt der Amerikaner Guile auf. In Los Angeles war er bei den berüchtigten "Marines" in der Ausbildung: Diese Spezialeinheit der U.S. Army machte ihn zum Meister im Nahkampf.

Stärke:	**8**
Schnelligkeit:	**7**
Ausdauer:	**8**
Beweglichkeit:	**7**
Reichweite:	**8**

Sonic Boom: zwei Sekunden zurückgehen oder ducken, rechts + Schlagknopf
Flash Kick: zwei Sekunden ducken, oben + Trittknopf
Back-Breaker: links + Schlag





Sonic Boom

Angriff: Das Sichelgeschoß läßt sich aus der Abwehr auslösen: Nach kurzem Zurückgehen oder Ducken sucht Ihr den Weg nach vorne. Der Gegner denkt, Ihr würdet decken, aber in Wirklichkeit bereitet Ihr das Special vor.

Abwehr: Im richtigen Abstand nach vorn drüberspringen und Guile mit einem Fußkick lahmlegen. Danach sofort in die Hocke und decken, da Guile Euch mit seinen Fußfeger treffen will. Zurück, sobald keine Gefahr mehr besteht.

Flash Kick

Angriff: Auch beim Flash-Kick habt Ihr den Vorteil, daß Ihr aus der Deckung agieren könnt. Wartet, bis der Gegner auf Euch zuspringt und bewegt das Joypad zusammen mit dem Kickknopf nach oben. Ein todsicherer Treffer!

Abwehr: Unmöglich. Seit Ihr einmal in der Luft, bleibt Euch keine Wahl: Ihr führt einen Fußkick aus und hofft, daß Guile untätig zuschaut. Reagiert er mit dem Flash, ist ein Treffer nicht zu vermeiden.







Back Breaker

Angriff: Sehr schwierig aber effektiv: Die meisten Gegner verlieren ein Drittel ihrer Energieration. Nach einem erfolgreiche Back-Breaker am Feind bleiben und versuchen, ihn nochmal zu greifen.

Abwehr: Unmöglich. Wenn Guile einmal zugepackt hat, kommt jede Abwehr zu spät. Ihr habt nur eine Chance, wenn Ihr rechtzeitig tretet. Achtet auch darauf, nicht zu nah bei Guile zu stehen. Er versucht's bestimmt mit dem Back-Breaker.

Ryu



Der Herr im weißen Karateka-Anzug ging in Japan brav auf die Karateschule. Da bei seinem alten Meister auch der Kampfsportkollege Ken in die Lehre ging, beherrscht Ryu die gleichen Spezialschläge wie Ken.

Stärke:	**7**
Schnelligkeit:	**6**
Ausdauer:	**7**
Beweglichkeit:	**7**
Reichweite:	**7**

Hurricane Kick: unten, links-unten, links, Trittknopf
Fire Ball: unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf
Dragon Punch: rechts, unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf





Hurricane Kick

Angriff: Ein effektiver Roundhouse-Kick, der den Gegner bis zu dreimal hintereinander trifft. Danach kann der benommene Rivale locker über die Schulter geschlenzt werden. Vor der Anwendung müßt Ihr an den Gegner herankommen – führt den Roundhouse nicht aus, wenn Ihr weit weg steht oder der Gegner aus der Luft herabgesegelt kommt. Dann werdet Ihr meist getroffen.

Abwehr: Entweder durch einen Sprung nach oben mit Tritt oder aus der Hocke mit einem kräftigen Aufwärtshaken.

Fire Ball

Angriff: Schleudert den Fire Ball nur, wenn der Gegner weit entfernt ist! Unmittelbar nach der Ausführung des Fireballs seid Ihr leicht verletzbar. Der Fireball eignet sich als Abschluß einer Schlagkombination oder um den Gegner auf Distanz zu halten.

Abwehr: Decken oder springen. Geübte Spieler stellen sich ein paar Meter entfernt auf und warten, bis der Gegner den Fireball ausführt. Sofort nach vorne hüpfen und treten. Auf dem Boden einen Fußfeger nachschieben. Abschluß mit eigenem Fireball.









Dragon Punch

Angriff: Wer diesen Schlag nicht auf Kommando beherrscht, läßt lieber die Finger davon: Ryu ist sehr verletzlich, wenn Ihr an der falschen Stelle in die Luft springt. Der Punch bringt nur dann etwas, wenn der Gegner aus der Luft herabkommt.

Abwehr: Duckt Euch in Abwehrstellung. Kurz bevor der Kämpfer auf dem Boden landet, führt Ihr einen Fußfeger oder den kräftigen Schlag nach oben aus. Ein Gegenangriff mit dem Hurricane Kick ist ebenfalls sinnvoll.

Ken

Der Blondschopf ist zusammen mit Ryu in Japan aufgewachsen. Dort trainierten die beiden mit-, aber auch gegeneinander. Nach dem Bruch mit seinem Freund wanderte Ken in die Staaten aus.

Stärke:	7
Schnelligkeit:	7
Ausdauer:	7
Beweglichkeit:	7
Reichweite:	7





Hurricane Kick: unten, links-unten, links, Trittknopf
Fire Ball: unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf
Dragon Punch: rechts, unten, rechts-unten, rechts, Schlagknopf

Hurricane Kick

Angriff: Ken führt den Hurrican-Kick einen Deut schneller aus als Ryu: Der Gegner wird zwar überrascht, dafür ist Eure Reichweite nicht so groß. Auch Ken sollte den Hurrican nicht anwenden, wenn er weit weg steht oder der Gegner aus der Luft angesprungen kommt.

Abwehr: Entweder durch einen Sprung-Tritt nach oben oder in der Hocke mit einem kräftigem Aufwärtshaken.

Fire Ball

Angriff: Kens Fireball ist identisch mit Ryus Geschoß. Ihr dürft also nicht zu nahe am Gegner stehen. Auch Ken setzt den Fireball gerne als Abschluß einer Schlagkombination ein.

Abwehr: Decken oder springen. Geübte Spieler stellen sich ein paar Meter entfernt auf und warten, bis der Gegner den Fireball ausführt. Sofort nach vorne springen und treten. Auf dem Boden einen Fußfeger nachschieben. Abschluß mit Fireball.







Dragon Punch

Angriff: Ken hat ein Faible für den Dragonpunch. Der Piruettendreher setzt dem Gegner nicht kräftig zu, hinterläßt aber einen guten Eindruck bei den Freunden (Stichwort: unmenschliches Joypad-Handling).

Abwehr: Ducken und mit einem Fußfeger reagieren, kurz bevor der Kämpfer auf den Boden landet. Als Alternative gilt der Hurricanekick, ein kräftiger Fußkick oder ein Faustschlag in den Unterkörper des Gegners.





Balrog

Er kam nach Las Vegas, um seinen "American Dream" zu verwirklichen: Als Box-Champion aller Klassen sucht er eine neue Herausforderung.

Stärke:	10
Schnelligkeit:	4
Ausdauer:	6
Beweglichkeit:	4
Reichweite:	8

Balrog ist ein sehr starker Charakter, der langsam und steif agiert. Trotzdem nie passiv spielen: Immer auf ihn zugehen. Greift an und weicht den Schlägen aus, Abwehren bringt kaum Erfolg, da seine Treffer immer Wirkung zeigen. Konzentriert Euch besonders auf seine Beine.



Turn-Around-Punch



Charging-Hook-Punch



Charging-Upper-Cut

Vega

Für den spanischen Schönling Vega zählt nicht allein der Sieg. Vega ist darauf bedacht, so ästhetisch wie möglich durch die Lüfte zu springen.

Stärke:	7
Schnelligkeit:	10
Ausdauer:	5
Beweglichkeit:	9
Reichweite:	9

Kein anderer Kämpfer versteht es besser, durch sein hektisches Herumgeturne Verwirrung zu stiften und Euch abzustechen, wenn Ihr nicht aufpaßt. Haltet ihn auf Distanz und greift mit Distanzwaffen und Tritten an. Wenn er vom Gitter wegspringt, müßt Ihr zurückspringen und treten.



Barcelona-Attack



Izna-Drop



Rolling-Crystal-Flash



Sagat

Der größte aller Kämpfer hat Ryus Dragon Punch perfektioniert: Mit seinem Tiger-Uppercut bringt er jeden Widersacher zur Verzweiflung.

Stärke:	10
Schnelligkeit:	6
Ausdauer:	7
Beweglichkeit:	5
Reichweite:	7

Sagat überlistet Euch bestimmt, wenn Ihr in die Defensive geht. Marschiert nach vorne und versucht, seine Beine zu treffen. Den Mystical-Tiger überspringt Ihr einfach und tretet ins Gesicht des Buddajüngers. Kommt er vom Uppercut runter, schlagt oder tretet kräftig nach oben.



Low-Mystical-Tiger



Grand-Mystical-Tiger



Tiger-Uppercut



M. Bison

M. Bison ist der Kopf der Shadule-Organisation. Nicht ohne Grund sagt man ihm übermenschliche Kräfte nach — aber das werdet Ihr bald selbst herausfinden!

Stärke:	9
Schnelligkeit:	8
Ausdauer:	7
Beweglichkeit:	7
Reichweite:	8

Laßt diesen üblen Gesellen niemals zur Ruhe kommen. Springt heran und versucht, den Burschen in der Luft zu erwischen. Bevor Bison auf dem Boden landet, trefft Ihr ihn mit dem kräftigen Kick am sichersten. Mit dem Fußfeger solltet Ihr ebenfalls hantieren können.



Psycho-Crusher



Head-Stomp



Double-Knee-Jerk

030 694 48 62
11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GmbH

030 693 72 45
040 ??? ?? ??
11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY

Titel	Preis	Titel	Preis
Game Boy inc Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	Duck Tales	69,95
Adams Family	69,95	Dynablasters	69,95
Adventure Island	69,95	Faceball 2000	69,95
Amazing Tator	69,95	Fighting Simulator	69,95
Asteriods	69,95	Final Fantasy Lg 1	84,95
Batman 2	69,95	Final Fantasy Lg 2	84,95
Battletoads	69,95	Final Fantasy Adv.	84,95
Blues Brothers	69,95	Flintstones	69,95
Boulder Dash	69,95	Gauntlet 2	69,95
Boxxle 2	69,95	Hook	69,95
Castellian	69,95	Jack Nicklaus Golf	69,95
Centipede	69,95	Kick Off	69,95
Castlevania 2	69,95	Looney Tunes	69,95
Choplifter 2	69,95	Marble Madness	69,95
		Mega Man 2	69,95

»»» Populous «««
Ein Gott zu sein, war schon immer schön. Jetzt sind die Konsolengötter an der Reihe. Der Sucht Strategie Klassiker mit vielen, vielen Extralevels auf Modul !!!
SNES 139,95 MD 114,95 GB i.V.

Titel	Preis	Titel	Preis
Mega Man 3	69,95	Speedball 2	69,95
Mickey Mouse	69,95	Star Wars	69,95
Mickys D. Chase	79,95	Super Mario 1	59,95
Monopoly	79,95	Super Mario 2	69,95
Nemesis 2	69,95	Sword of Hope	79,95
Nobunagas Ambit.	84,95	Tecmo Bowl	84,95
Pinball R of Gator	69,95	Track Meet	69,95
Pyramids of Ra	69,95	Track & Field	69,95
Prince of Persia	69,95	Turtles 2	69,95
Rampart	79,95	Turrican	69,95
Rolans Curse 2	69,95	Tiny Toons	79,95
Sagaia	79,95	Ultima - Runes...	69,95
Shanghai	69,95	Wizardry S. Queen	84,95
Simpsons	69,95	WWF Superstars 1	69,95
Spankys Quest	69,95	Xenon 2	69,95

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	319,-
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	89,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD (auch am Dt. Super Nintendo mit Dauerfeuer + var. Geschwindigkeiten	59,95
MARIO PAINT inc. Mouse	199,95
STREETFIGHTER-2-JOYBOARD (lauffähig auch am Dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser	139,95
Adams Family	139,95
Adventure Island	139,95
American Gladiators	139,95
Arcana	139,95
Axelay	139,95
Bulls vs Lakers	139,95
California Games	139,95
Cameltry	139,95
Castlevania 4	129,95
Chuck Rock	139,95
David Crane's Amazing Tennis	139,95
Desert Strike	139,95
Dinosaurs (Dino-City)	139,95
Dragons Lair	139,95
Dungeonmaster	149,95
Equinox	139,95
F-15 Super Strike Eagle	149,95
Faceball 2000	139,95
Fatal Fury	139,95
Final Fantasy 2	149,95
F-Zero	109,95
Gods	139,95
Hit the Ice	139,95
Hook	139,95
Joe & Mac	139,95
Jimmy Connors Tennis	139,95
John Madden Football	139,95

Über 2000 lieferbare Spiele

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
King of Monsters	139,95
Lemmings	139,95
Master of Monsters	149,95
Mech Warrior	149,95
Mega Man	139,95
Might & Magic 2	149,95
Monopoly	149,95
Mystical Quest	139,95
NBA Basketball	139,95
NHL Hockey (EA Hockey)	139,95
Out of this World	149,95
Parodius	139,95
PGA Golf	139,95
Phalanx	139,95
Pilot Wings	119,95
Pipe Dream	139,95
Populous	139,95
Prince of Persia	139,95
Railroad Tycoon	149,95
Rampart	139,95
Robocop 3	139,95
Romance of three Kingdoms 2	149,95
Shadow of the Beast	139,95
Sim City	139,95
Sim Earth	149,95
Simpsons - Krustys Fun House	139,95
Soul Blader	139,95
Spanky's Quest	139,95
Spindizzy Worlds	139,95
Streetfighter 2	199,95
Super Aleste (Space Megaforce)	139,95
Super Baseball 2	139,95
Super Battletank	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball)	139,95
Super Ghouls n' Ghosts	119,95
Super Mario Kart	139,95
Super Pang	139,95
Super Pinball (Dragons Fury)	139,95
Super Play Action Football	19,95

Software zum Anfassen

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
Super Probotector	119,95
Super Shanghai	139,95
Super Slam Dunk	139,95
Super Smash TV	139,95
Super Soccer	109,95
Super Star Wars	139,95
Turtles 4	129,95
Ultima 6	149,95
Ultimate Football	139,95
Ultrabots	139,95
Wing Commander 1	149,95
Wings 2 - Aces High	139,95
Wizardry 5	149,95
WWF Wrestling	139,95
Zelda 3	139,95

Super Smash TV
Die härteste Future Game-Show der Welt jetzt live am Monitor. Für 1 - 2 selbstmörderische Kandidaten "Big Money - Big Prices" are waiting for you ..
SNES 139,95 MD 119,95 GG 79,95

NEO GEO

Titel	Preis
Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Andros Dunos	349,95
Art of Fighting	349,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	299,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
Sen Go Ku 2	349,95
View Point	399,95
World Heroes	399,95

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 30.10.92 auch in Hamburg !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
500m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
- 030/6944256 Fax-Line

GAME GEAR

Titel	Preis	Titel	Preis
Game Gear DT. inc Sonic + Netzteil	324,95	J. Montana Football	79,95
TV Tuner	189,95	Kick Off	79,95
A. Agassi Tennis	79,95	Leaderboard Golf	79,95
Aleste	79,95	Mickey Mouse	74,95
Axe Battler	69,95	Monacco GP 2	84,95
Chessmaster	74,95	Olympic Gold	79,95
Chuck Rock	79,95	Phantasy Star Adv.	84,95
Crystal Warriors	79,95	Rampart	84,95
D. Robinson S. C.	79,95	Shinobi 1	74,95
Devilish	74,95	Streets of Rage	79,95
Lucky D. Capers	69,95	Super Smash TV	79,95
Fantasy Zone	79,95	Tazmania	79,95
Galaga 91	79,95	Terminator	79,95
Griffin	79,95	Wimbledon	79,95
		Wonderboy 2	79,95

»»» Rampart «««
Die Umsetzung des Tengen-Automaten auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die muntere Burgenschlacht m. Tetris Zwischenspiel ist schlicht genial !!
SNES 139,95 MD 119,95 L 79,95 GB+GG iV

ATARI LYNX

Titel	Preis	Titel	Preis
Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,95	Lemmings	79,95
Awesome Golf	79,95	NFL Football	79,95
Bill & Teds Adv.	49,95	Pinball Jam	79,95
Block Out	79,95	Rampart	79,95
Blue Lightning	69,95	Shadow of Beast	79,95
Checkered Flag	69,95	Shanghai	79,95
Dracula	79,95	Slime World	69,95
Eye of Beholder	89,95	Steel Talons	79,95
Guardians	89,95	Super Off Road	79,95
Hockey	79,95	Toki	79,95
Ishido	79,95	Turbo Sub	69,95
Klax	79,95	Warbirds	69,95
		XY Bots	79,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Mega Drive o. Spiel m. 1 Joypad 1 Jahr Gar.	269,-
Action Replay	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infrarot-Joypad-Set mit 2 Joypads	79,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
Abrams Battletank	119,95
Aeroblasters	119,95
A-Train	119,95
Aleste	119,95
Alien 3	119,95
Andre Agassi Tennis	109,95
Atomic Runner	109,95
Batman 1	99,95
Batman Returns	109,95
Black Crypt	134,95
Buck Rogers 1	129,95
Bulls vs Lakers	119,95
Cadash	119,95
Chakan	119,95
Chuck Rock	109,95
David Cranes Amazing Tennis	119,95
David Robinsons Supreme Court	119,95
Desert Strike	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash)	119,95
EA Hockey	99,95
Evander Holyfield Boxing	119,95
European Club Soccer	109,95
F-15 Strike Eagle 2	129,95
Faceball 2000	119,95
Flintstones	119,95
Galahad	119,95
Games - Winter Challenge	109,95
Gemfire	139,95
Ghouls n' Ghosts	109,95
Gley Lancer	119,95
Gods	119,95

Himmmmlische Preise

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Grandslam	119,95
Greendog	109,95
Gynoug	99,95
Hit the Ice	119,95
James Pond 2 - Robocop	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games	119,95
Jennifer Capriati Tennis	119,95
John Madden Football 92	109,95
John Madden Football 93	119,95
Joe Montana Football	109,95
King Salmon	119,95
Landstalker	129,95
Lemmings	109,95
LHX Attack Chopper	129,95
Lord of the Rings 1	139,95
Lotus Turbo Challenge	109,95
Master of Monsters	149,95
MC Kids	119,95
Mega lo Mania	129,95
Mickey Mouse - Castle of Illusion	114,95
Mickey Mouse - Fantasia	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion	114,95
Might & Magic 2	139,95
Mike Ditka Football	99,95
Monacco GP 2	109,95
Muhammed Ali Boxing	119,95
NHLPA Hockey	119,95
Olympic Gold	109,95
PGA Golf	114,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook	149,95
Phantasy Star 3	129,95
Populous	114,95
Powermonger	129,95
Predator 2	119,95
Quakshot	109,95
Rampart	119,95
RBI Baseball 4	119,95
Revenge of Shinobi 1	99,95
Road Riot	119,95

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Romance of three Kingdoms 2	139,95
Shining in the Darkness 1	129,95
Shining Force	149,95
Side Pocket	119,95
Sonic 2	119,95
Speedball 2	109,95
Sports Talk Baseball	119,95
Starflight 1	139,95
Star Odyssey	139,95
Steel Talons	119,95
Streets of Rage 2	139,95
Super Battletank	119,95
Super Smash TV	119,95
Team USA Basketball	119,95
Terminator 1	109,95

››› Lemmings ‹‹‹
Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joypad Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern , wo's lang geht .
SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GB+GG iV

Titel	Preis
The Immortal	139,95
Thunderforce 3	129,95
Thunderforce 4	109,95
Toki	109,95
Twinkle Tale	119,95
Twisted Flipper	119,95
Uncharted Waters	139,95
Warriors of Eternal Sun	139,95
Warriors of Rome 2	139,95
Warsong	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5)	129,95
World Class Leaderboard	129,95
WWF Wrestlemania	119,95
Xenon 2	109,95
Young Indiana Jones	119,95

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 8,50 DM , bis 300 DM: 6,50 DM , bis 400 DM: 4,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (28.09.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.



Street Fighter Inside

In Japan wundert sich niemand, wenn der beste Freund plötzlich in *Street-Fighter*-Kluft aufmarschiert: Dort gibt's Ryus Karateklamotten, das rote Stirnband und den schwarzen Gürtel im Laden um die Ecke. Lest, was in Japan sonst noch abgeht.

***Outfit:* E.-Honda-Klamotten für den Hobby-Straßenkämpfer**

Japan ist das Land der unbegrenzten Spielemöglichkeiten: Nirgendwo anders wird um ein einziges Spiel soviel Furore gemacht. Auch Capcoms *Street Fighter 2* zog eine wochenlange Hysterie nach sich: Mario-Unterwäsche ist "out", dafür ziehen sich die Kids jetzt Kens Kampfanzug an oder üben die Handkantenschläge von Ryu. Die Verrohung der einstmals friedlichen Fans von Mario, Zelda & Co. begann am 10.6. diesen Jahres — dem Veröffentlichungstermin der Super-Nintendo-Umsetzung von *Street Fighter 2*. Schon die Nacht davor verbrachten ganze Hundertschaften von Videospiel-Freaks mit Schlafsack und Game Boy vor den Videospielgeschäften, um am darauffolgenden Morgen ein *Street-Fighter-2*-Modul zu erhaschen. Aktionen dieser Art gibt's normalerweise nur bei neuen Super-Mario- und Zelda-Folgen. Zwei Wochen später fordert eine ganzseitige Anzeige in den japanischen Tageszeitungen zum *Street-Fighter-2*-Wettbewerb: Auf der herbstlichen Automatenmesse JAMMA entscheidet sich, wer die Kampftechniken am besten beherrscht. Wertvolle Pokale winken den Siegern. Auch die japanischen Fachmagazine reagieren auf das Modulmonster: Prügel-Guides und Comics erstrecken sich über zehn oder mehr Seiten — in Farbe, Schwarzweiß und zum Aufbügeln. Große Verlage zimmern 50 Seiten starke Bücher zusammen, in denen zwei Kämpfer seziert werden.

Die Liebe zu den Helden geht noch weiter: Alle Jungs und das Mädel sind als Zinnfiguren erhältlich und jeder Kämpfer schaut Euch vom Ziffernblatt einer eigenen Uhr an. Von der Spitze des Eisbergs berichten derzeit die japanischen Filmmagazine: Angeblich hat eine japanische Produktionsfirma die Filmrechte von *Street Fighter 2* erworben und schon begonnen, einen Film zu produzieren: Im Mittelpunkt stehen Ryu und Chun-Li... *ak*

Chun-Li und ihre Schauspielerin im geplanten Film

***Verrückt:* Die Japaner übernachten vor den Videospielgeschäften, um ein Street-Fighter-2-Modul zu ergattern.**

***Promotion pur:* Der Formel-1-Rennwagen am Start.**



Chun-Li zeigt Bein

Wir haben uns die Bewegungen der exotischen Schönheit Chun-Li in Zeitlupe angesehen und einige Szenen entdeckt, bei denen nicht nur den Voyeuren das Wasser im Mund zusammenläuft (und die Jugendschützer über ernsthafte Maßnahmen nachdenken): Chun-Li zeigt mehr als nur Bein...

Nicht nur auf dem Cover aller bekannten Magazine: Street Fighter 2

Gut geklaut

Erfolgreiche Spielideen sind nicht vor Diebstahl sicher. An den Einfällen, Extraschlägen und Kämpfern orientieren sich einige Konkurrenzprodukte: SNK voran, denn mit *Art of Fighting* wird im November die frechste Kopie auf dem Neo-Geo veröffentlicht. Vorher erschien das Prügelmodul *Fatal Fury*, das in Kürze auch als Umsetzung für das Super Nintendo erscheinen wird. Auch Alpha Denshi entwickelt Neo-Geo-Spiele und veröffentlichte vor kurzem den grafisch fulminanten Clone *World Heroes*, den wir Euch in der letzten *VIDEO GAMES* vorgestellt haben. Auch auf dem Super Nintendo gingen Diebe zu Werk: *Ranma 1/2* war erfolglos, obwohl nicht schlecht. Mit einem kleinen japanischen Jungen zogt Ihr Mann-gegen-Mann durch sechs Level. Zur Gurkengilde gehört *Golden Fighter*, eine Mischung aus *Street Fighter 2* und *Final Fight*. ak

Kopien: World Heroes und Fatal Fury auf dem Neo-Geo; Golden Fighter und Ranma 1/2 auf dem Super Nintendo

Beim Automaten sind Grafik und Animation detaillierter

Wer schaut denn da so grimmig?

Prügelkontrolle

Mit allen sechs Knöpfen des Super-Nintendo-Joypads virtuos zurechtzukommen, ist ein Lebenswerk. Die Hardwaredesigner von Capcom hatten auch Probleme mit dem überlasteten Steuergerät und entwickelten den Power Stick Fighter mit sechs Feuerknöpfen, dreistufigem Dauerfeuer und extravagantem Design. Das Gerät wird entweder per Kabel oder mit optional erhältlichem Infrarotsender angeschlossen. Der Galaxy-Versand in München hat uns einen Stick zur Verfügung gestellt, den wir auf Mikroschalter und Druckpunkte geprüft haben. Neben dem elitären Design gefällt die Anordnung der Bedienelemente: Die Feuerknöpfe sind ohne Verrenkungen zu erreichen und einfach zu betätigen. Der Stick ist sehr leichtgängig und extrawaffenfreudig. Dafür ist der Preis gepfeffert: Knapp 200 Mark muß der angehende World Warrior abdrücken, die Infrarotversion schlägt gar mit 300 Mark zu Buche. Trotzdem ist der Capcom-Power-Stick-Fighter das beste Joyboard, das Ihr derzeit kaufen könnt. Aber die Konkurrenz schläft nicht: Seit kurzem gibt's das Apollo-Joyboard zu kaufen, das an Mega Drive, Super Nintendo, PC-Engine und Neo-Geo funktioniert. *ak*



Qualität hat seinen Preis: der Capcom-Power-Stick-Fighter

Computerumsetzungen

Auch die Computerbesitzer werden von den prügelnden Schlägern heimgesucht: Der englische Softwareproduzent U.S. Gold will noch in diesem Jahr Versionen für Amstrad, Spectrum, C 64, Atari ST, Amiga und PC veröffentlichen. Die Amiga-Variante gab's auf der ECTS in England zu sehen: Keine Alternative für kampferfahrene Konsolenspieler, aber für Amiga-Verhältnisse ansprechend umgesetzt.

Redaktionslieblinge

Einige Köpfe der *VIDEOGAMES*-Redaktion sind zu gefährlichen Straßenschlägern mutiert. Wir verraten, mit welcher Spielfigur die Redakteure auf den Bildschirm schleichen:

Jan Barysch steht auf den flexiblen Dhalsim, dessen lange Gliedmaßen und feuriger Atem ihm immer wieder ein sadistisches Grinsen entlockt.

Winnie Forster hat's die chinesische Schönheit Chun-Li angetan, die ihre Feinde mit schnellen Fußkicks und tiefen Einblicken in Verlegenheit bringt.

Martin Gaksch hält sich zurück, wenn der Rest der Mannschaft auf Prügeltour geht. Er zieht eine Runde Mario vor.

Michael Hengst ist ein guter Freund von Edmond Honda: Seine tonnenschweren Faustschläge stiften Verwirrung.

Andreas Knauf steuert den wackeren Ryu. Mit Fire-Balls, Hurrican-Kicks und Fußfegern heizt er jedem Kontrahenten kräftig ein.

Michael Paul streift sich die signalfarbenen Klamotten von Ken über: Ein gefährliches Ziel für übermütige Angreifer.





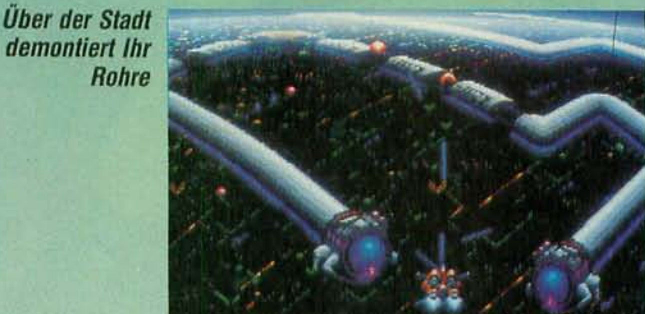
WELTRAUMSCHLACHT AXELAY

In *VIDEO GAMES 8/92* startete Konamis Raumgleiter Axelay zum Preview, mittlerweile ist er hochoffiziell in unserem Sonnensystem gelandet. Die Story ist schnell erzählt: Das Illis Solarsystem wird von einer mysteriösen Macht angegriffen. Nach monatelangem Kampf haben die Invasoren fast alle Raumstationen und Kampfschiffe der Menschen zerstört. Nur Axelay, der schnellste und wendigste Jäger der Raumflotte, ist übrig geblieben — den steuert Ihr.

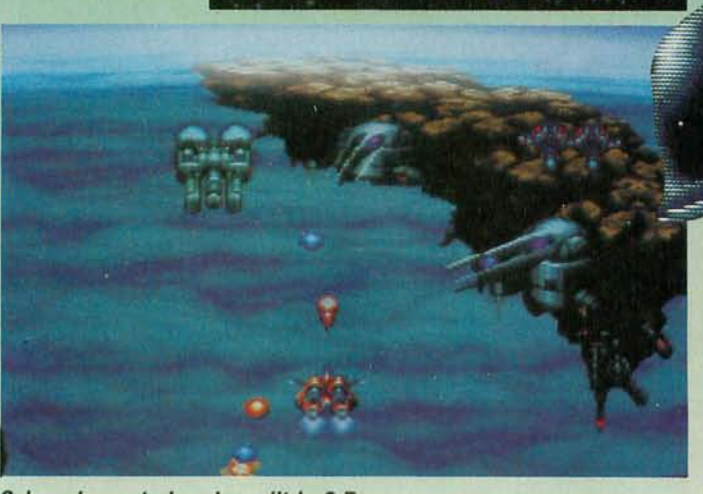
Anfangs stehen Euch drei verschiedene Waffen zur Verfügung, am Ende jedes Levels kommt eine neue hinzu, so daß nach dem fünften Level acht Waffensysteme installiert sind. Der Pilot wählt zwischen einem Feuerball, Lenkraketen und einen Laser, der berüchtigen Round Vulcan, dem Feuerband-rundum-Schuß, Suchraketen nach vorn und Bomben. Dabei unterscheidet der aufmerksame Pilot zwischen drei verschiedenen Waffentypen: Schüsse, Raketen und Bomben. Aus jeder dieser Sparten wählt Ihr vor Level-Beginn die passende aus — per Feuerkopf wird während des Gefechtes umgeschaltet. Die jeweils aktive Waffe wird Euch jedoch bei einem Treffer abgezogen, sind alle drei Wummen futsch, geht das erste Leben flöten.

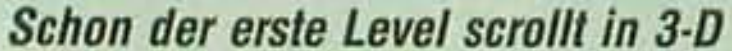
Zu Beginn des Spiels, fliegt Ihr durch ein Asteroidenfeld, in dem Lenkraketen und Geschütztürme für Aufruhr sorgen. Nichts neues im Weltraum? Weit gefehlt, denn das Spielfeld wird weder von der Seite noch von oben gezeigt, man fliegt praktisch in den Bildschirm hinein. Der 3-D-Chip zoomt den Hintergrund unter dem Flieger her, so daß ein räumlicher Eindruck entsteht. Erst der zweite Level ist wieder ein konventio-





Über der Stadt demontiert Ihr Rohre





Schon der erste Level scrollt in 3-D



Der dritte Obermotz hat fiese Tricks drauf

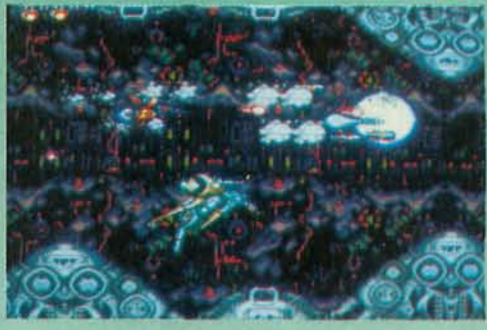


Im letzten Level bekommt Ihr es mit gigantischen Raumschiffen zu tun



Ganz schön abgefahren: Ein später Axelay — Endgegner in Aktion

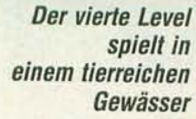




Am Ende jedes Levels gibt's eine neue Wumme



Bei Axelay jagt ein Grafikgag den anderen



Der vierte Level spielt in einem tierreichen Gewässer



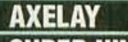
neller Horizontal-Scroller, der Euch durch eine Roboterfabrik führt. Danach befindet sich Axelay über einem Mond, auf dem suizide Krabbeltiere patrouillieren — wieder in 3-D. Später jagt Ihr über eine lodernde Stadt hinweg und betätigt Euch als Demontage-Klempner: Rohre werden weggesprengt. Der vierte Level spielt ober- und unterhalb eines Flusses, ehe es im fünften über eine wabbernde Lavamasse hinweg geht. Riesige Würmer und Feuerdrachen geleiten zum teuflischen Endgegner. Im abschließenden Level wird schließlich wieder horizontal gescrollt.



Ein *Super Probotector* im Weltall liefert Konami nicht, innovativ ist *Axelay* trotzdem. Die 3-D-Level strotzen vor grafischen Finessen, exzellent gezeichneten Sprites bis hin zu riesigen Endgegnern. Dafür wird in den Horizontalstufen auf bewährte Ballerhausmannskost gesetzt. Bis auf einige Endgegner, die grafisch aus der Rolle fallen, überrascht nur der vierte Auftrag: Den Flug durch eine unterirdische Höhle haben die Designer im Interlace-Modus realisiert. Mit diesem Trick bringen sie eine höhere Auflösung auf den Bildschirm — ohne flackern oder andere negative "Ereignisse". Grafik-Freaks werden an *Axelay* Ihre Freude haben: Bi-Direktionales-Scrolling, Parallax-Ebenen, viele Farben und ausgebuffte Effekte werden geboten. Auch wenn die abgedrehten Musik-Tracks zum unorthodoxen Spiel passen, läßt sich auf der psychedelischen Schiene mehr machen. Das ändert aber nichts daran, daß *Axelay* (trotz einiger ruckeltechnischer Schwierigkeiten) in jede Ballerspielesammlung gehört.

ANDREAS KNAUF

AXELAY
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

82% **GRAFIK**
71% **MUSIK**
77% **SOUNDEFFEKTE**

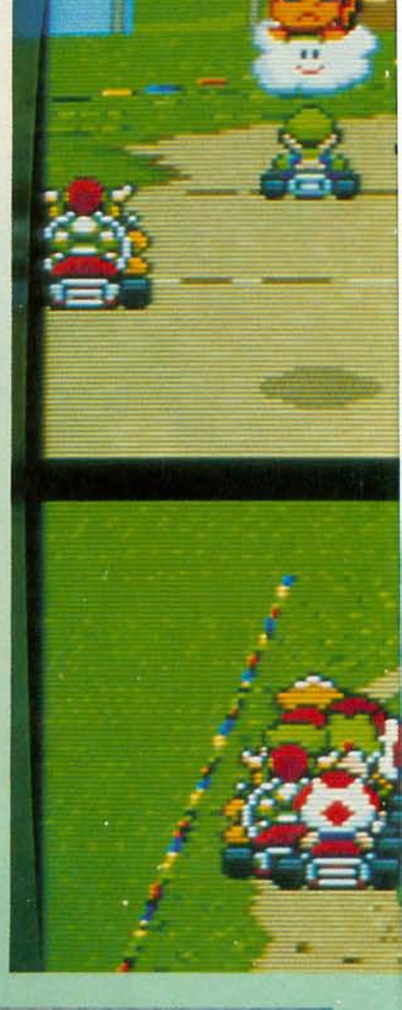
80% SPIELSPASS



TOTAL ABGEFAHREN

SUPER MARIO KART

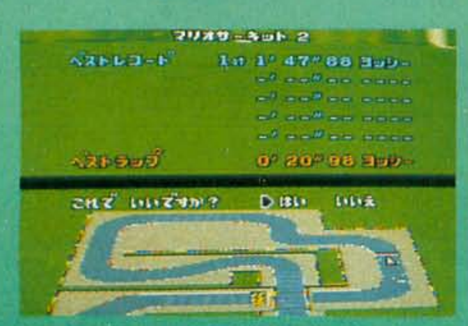
Nun hat auch Nintendo ein Rennspiel herausgebracht. Die Teilnehmer sind alte Bekannte, sie entstammen alle erfolgreichen Mario-Spielen. An den Start gehen also Mario und sein Bruder Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi, der kleine Pilzkopf, die böse Stachelschildkröte Bowser und ein kleiner Schildkröterich aus dem Koopa-Clan, genannt Koopa-Trooper. Der einzige Teilnehmer, den es nie in die Super Mario World verschlagen hat, ist Donkey Kong Junior — den bärbeißigen Riesengorilla kennen Automaten-Freaks mit gutem Gedächtnis noch aus der Spielhalle. Welchen dieser Nintendo-Helden Ihr über die Piste steuert, sucht Ihr vor dem Spiel aus. Unter den acht Kandidaten sind vier verschiedene Fahreigenschaften verteilt. Bowser und Donkey zeichnen sich beispielsweise durch die schnellsten Go-Karts aus, haben aber wegen ihres Körpergewichtes eine schlechte Kurvenlage und eine miserable Beschleunigung. Die beste Straßenlage fällt den leichtesten Teilnehmern zu: Pilzkopf und Koopa-Trooper. Dafür sind beide relativ langsam unterwegs. Die restlichen Teilnehmer liegen mit ihren Fahreigenschaften im Mittelfeld. Als Einzelspieler habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder fahrt Ihr im Grand Prix gegen die ganze Sippschaft oder Ihr trainiert alleine auf den Strecken und jagt nach neuen Bestzeiten. Stellt Ihr einen Rundenrekord auf, fahrt Ihr in der nächsten Runde gegen Eure eigene Figur, die die letzten Runden noch einmal wiederholt. Eure Bestzeiten werden mittels Batterie gespeichert. Nach jedem Trainingslauf dürft Ihr Euch die fünf Runden in der Wiederholung ansehen. Dann erscheint die Strecke (wie auch während des Rennens) in 3-D. Der Bildschirm ist immer horizontal zweigeteilt. Fahrt Ihr alleine oder gegen Computergegner, stehen für die untere Bildhälfte eine Streckenübersicht mit den Positionen aller Teilnehmer oder ein großer Rückspiegel zur Wahl. Im Trainingsmodus gibt's 15 Strecken, beim Grand Prix sind's gar 20. Spielt Ihr zu zweit, fahrt Ihr gegen das übrige Mario-Feld oder tragt den Wettkampf im Duett aus. Im Grand Prix werden zwei Klassen unterschieden: 50 ccm und 100 ccm. Dies entspricht einer Einteilung in zwei Schwierigkeitsgrade. Gelbe Quadrate auf der Fahrbahn verpassen Euch beim Drüberfahren eines der folgenden Extras: Ein grüner Schildkrötenpanzer kann in eine beliebige Richtung abgeschossen werden und bleibt so lange im Spielfeld, bis er einen Gegner oder ein anderes bewegliches Ziel trifft. Ein getroffener Gegner gerät ins Schleudern und kommt zum Stillstand. Mit einer roten Schale verhält es sich genauso, nur sucht sie sich den nächsten Gegner selbständig. Ein Stern verpaßt Euch bessere Fahreigenschaften, macht Euch unverwundbar und stoppt jeden Gegner, den Ihr anrempelt. Ein Blitz läßt alle Gegner schrumpfen. Diese könnt Ihr dann schlicht überfahren. Eine Feder ermöglicht Euch einen großen Hopser und eine Bananenschale, von Euch auf der Strecke abgelegt, bringt jeden Gegner bei Berührung zum Schleudern. Ein Pilz beschert Euch auf einem kurzen Stück einen Turbo, und ein Geistextra macht Euch für alle anderen unsichtbar. Seid Ihr zu zweit, könnt Ihr auch den Kampfmodus anwählen. Dabei kurvt Ihr in einer Arena herum und versucht, dem Gegner alle drei Luftballons, die um die Go-Karts kreisen, mit Extras zu zerschießen. Leider funktioniert Super Mario Kart nur auf Japan- und US-Geräten; auf deutschen läuft's auch mit Adapter nicht.



Super Mario und Clan: Mit dem Pilzkopf geht Ihr diesesmal an den Start.



Aus acht Spielfiguren wählt Ihr Euren Favoriten aus

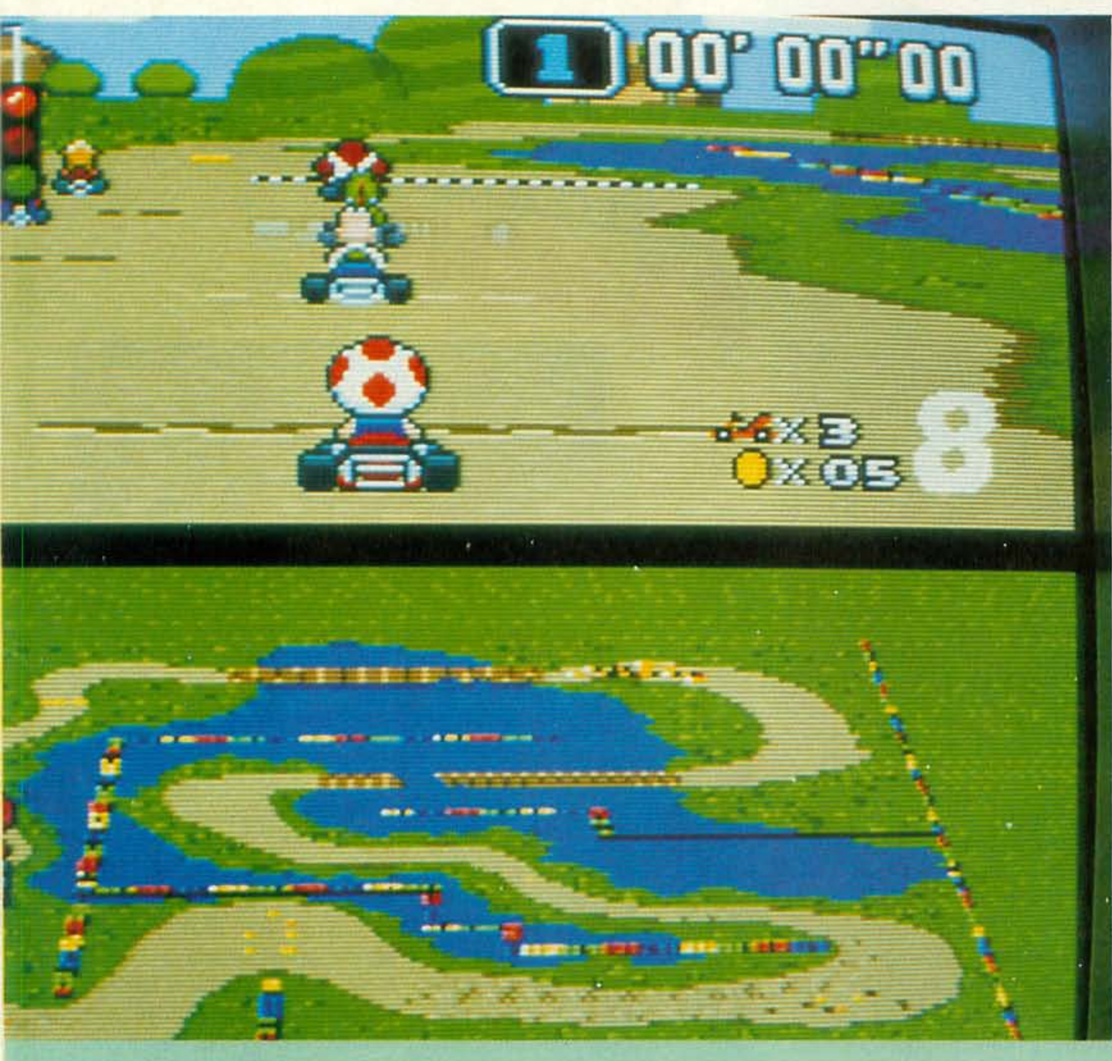


Vor dem Rennen wird Euch die Strecke gezeigt

Eure Bestzeit wird dank eingebauter Batterie abgespeichert



Im Ein-Spieler-Modus wird unten das restliche Feld angezeigt



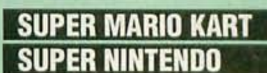
Super

Auch wenn's schlechtgelaunte Mega-Drive-Besitzer ärgert: Spaßiger und besser als "Super Mario Kart" geht's kaum. Ob zu zweit im Grand Prix oder alleine gegen die computergesteuerte Nintendo-Prominenz, die Motivation auf der Jagd nach Bestzeiten kennt kein Ende — wobei der innovativste Knüller das Rennen gegen den Bestzeit-Geisterfahrer ist. Unmengen an Einstellmöglichkeiten und Goodies sorgen für in Rennspielen bisher unerreichte Abwechslung. Jeder der acht Fahrer hat Macken und Vorzüge und überrascht immer wieder mit ungeahnten Eigenschaften. Wer keine Aversion gegen Mario und Kumpanen hegt, wird am ultimativen Rennspaß "Super Mario Kart" nicht vorbeisteuern können. *MICHAEL PAUL*



"Das darf doch nicht wahr sein! Ein Go-Kart-Rennspiel? Da kann das Super Nintendo doch geschwindigkeitsmäßig gar nicht mithalten!" Weit gefehlt: Was dem Spiel definitiv fehlt, sind eine Werkstattoption und Bremsen an den Karts. Aber — wer braucht das schon! Dafür gibt's eine Auswahl aus acht verschiedenen Rennboliden und gebremst wird durch Gaswegnehmen. Super Mario Kart ist meiner Meinung nach das beste Rennspiel aller Zeiten. Es ist irre schnell (die Geschwindigkeit kommt durch den dampfenden 3-D-Chip optimal rüber), oberwitzig animiert und mit tollen Ideen gespickt. Der Kampfmodus hat gar Dynablaster-Klasse. Alle Computergegner sind "intelligent" und die Steuerung ist perfekt. Es wurde nichts vergessen, was ein Rennspiel braucht, plus jeder Menge Spielwitz und der Bestzeit-Speicherbatterie. Obwohl die Importversion mit japanischen Texten aufwartet, ist's kein Problem, sich durch die übersichtlichen und logischen Menüs zu wurschteln. Zum Sound: Jedes Go-Kart hat sein eigenes Motorengeräusch und im Rennen überholt Ihr in Stereo. Die Musik ist Mario-typisch: Witzige, teils schräge Klänge unterhalten Euch so manchen Kilometer. Nach Tetris und Dynablasters hat Super Mario Kart die besten Chancen, unsere Arbeitsmoral mal wieder in den Keller zu verbannen (dort befindet sich nämlich das "Spielezimmer" mit den Konsolen). Wenn ich allerdings daran denke, daß Mario jetzt auch noch das Renngenre anführt... Obwohl ich kein Mario-Fan bin, hab ich mir das Spiel sofort ins Regal gestellt.

JAN BARYSCH



SUPER MARIO KART

SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Nintendo

TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade, Streckenanwahl, 3 Spielvarianten, High-Score-Liste, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

69% GRAFIK

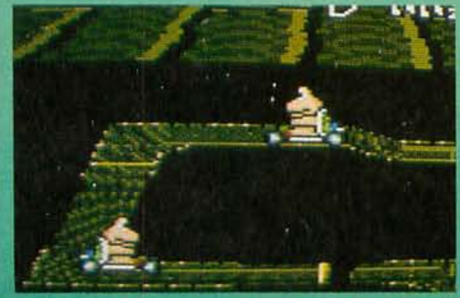
70% MUSIK

68% SOUNDEFFEKTE

91% SPIELSPASS



Sekt oder Selters: Siegerehrung bei Super Mario Kart.



Nach einer neuen Bestzeit, heizt Ihr gegen Euer Ebenbild.



Zwei Spieler gegeneinander: Wer schießt den anderen zuerst ab.

SCHLACHTFEST

RAMPART



Zugabe: 3-D-Modus auf dem Super Nintendo

Nach zahllosen Gefechten auf dem Lynx, NES und Master System tobt die Burgenschlacht "Rampart" jetzt auch auf dem Super Nintendo.

Spielt Ihr alleine, ballert Ihr mit einer Anzahl Kanonen auf feindliche Flotten und Heere. Während den Feuerpausen erneuert Ihr mit Tetris-ähnlichen Klötzchen Eure demolierten Festungsmauern — wer sich beeilt kann zusätzlich noch andere Burgen "umzäunen" und somit das eigene Gebiet erweitern. Von der Anzahl der kommandierten Burgen hängt auch die Menge der neuen Kanonen ab, die Euch vor Beginn jeder Runde zugeteilt werden.

Zieht Ihr zu zweit gegeneinander in die Schlacht, zerfeuert Ihr Euch gegenseitig Festungsmauern und Kanonen. Gewinner ist der Burgherr, der nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden über das größere Territorium regiert.



Trotz eingebauter 3-D-Option fällt "Rampart" auf dem Super Nintendo grafisch spärlich aus: Die optischen, aber auch die musikalischen Fähigkeiten des 16-Bitters werden kaum genutzt. Größere Animationen wie das Sinken des Kanonenschiffs erschrecken den verwöhnten Spieler und Grafikfan. Der 3-D-Modus geht in Ordnung, ist aber zu unübersichtlich — wer nicht im Zwischenszenario die Feindschiffe ausmacht, verliert im Gefecht wertvolle Feuerzeit. Zwischen den Kampfsequenzen ist viel Leerlauf — "wegdrücken" oder überspringen könnt Ihr nichts. Trotz dieser Patzer kommt mit der genial-simplen Spielidee von "Rampart" eine Bombenstimmung auf. *MICHAEL PAUL*

RAMPART
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Paßwort, 2 Spielvarianten, High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

48% GRAFIK
39% MUSIK
45% SOUNDEFFEKTE
79% SPIELSPASS

ES GRÜNT SO GRÜN

SANDRA



Das knubblige, grüne Wesen heißt Sandra

Wenn Ihr den Überblick über die Japanimporte langsam verliert, seid Ihr nicht die einzigen. Viele Hersteller erhalten die "Lizenz zum Spielemachen" und programmieren drauflos. Heraus kommen oft dahingeschluderte Spiele. Auch *Sandra* haben wir anfangs dieser Spezies zugeschrieben, zumal wir den Titel nur dank unseres Fernost-Schriftzeichenexperten entschlüsseln konnten. Es geht um einen kleinen grünen Zwerg, den Ihr durch mehrere Levels mit steinzeitlichen Backgrounds steuert. Auf Eurem Marsch wird das grüne Wesen von grimmigen Höhlenmenschen, lila "Kaugummis" und anderen witzigen Lebensformen attackiert. Mit einer dreizackigen Mistgabel spießt Ihr die Monster auf. Sandra springt besonders hoch, wenn Ihr eine bestimmte Zeit lang den richtigen Knopf gedrückt haltet. Drückt Ihr zulange, fällt Sandra erschöpft zu Boden und ist für kurze Zeit benommen. Sandras Ziel ist der oberböse Endgegner, der am Ende des Spiels mit ihrer Tochter unterm Arm auf eine Abreibung wartet.

geht so

Sandra macht trotz des unmotivierten Titels eine respektable Figur. Auch wenn es Euch seltsam vorkommt, ein grasgrünes Etwas zu steuern, mit der Zeit gewöhnt Ihr Euch an das ökologische Umweltschützerimage und schließt die hüpfende Sandra ins Herz. Neben der liebenswerten Hauptdarstellerin verblaßt das Spiel: Mehr als durchschnittliche Jump'n'Run-Kost mit kniffliger Sprungsteuerung gibt's nicht. Die grafische Gestaltung ist nett, haut die Mitglieder der Addams Family aber nicht von den Socken. Musikalisch gibt's außer Langeweile nichts zu vermelden. *ANDREAS KNAUF*

SANDRA
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Namcot
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

57% GRAFIK
61% MUSIK
39% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS

ANDERER NAME, GLEICHES SPIEL

EURO FOOTBALL CHAMP



Gegen "Super Soccer" ist das Modul chancenlos

In *VIDEO GAMES 7/92* haben wir bereits die Importversion "Hat Trick Hero" getestet. Jetzt gibt's das Fußballmodul unter anderem Titel auch offiziell in deutschen Landen. Am Spielablauf wurde nichts geändert: "Euro Football Champ" ist die Heimversion des Taito-Automaten "Football Champ". Ihr könnt akrobatische Fallrückzieher inszenieren, mit Hackentricks den Gegner täuschen, explosive Flugkopfbälle Richtung Tor schicken und über am Boden liegende Keeper turnen. Kicker-Rowdys werden sich über Foulvarianten wie simples Rempeln, Kniestöße, am Hemd festhalten und rabiate Faustschläge freuen. Aufs Spielfeld geht's entweder alleine gegen den Computer oder einen Kumpel. Außerdem könnt Ihr zu zweit in einem Team auflaufen. Entscheidet Ihr Euch für den Turniermodus, tretet Ihr gegen immer schwierigere Mannschaften an. Das Spielfeld wird von der Seite dargestellt und scrollt horizontal.

geht so

Technisch zeigt sich Taito nicht von der besten Seite: Von unnötigen Ruckeleien abgesehen, flitzen Eure grob gezeichneten Spieler mit wenigen Animationsphasen über den Rasen. Auch die Soundeffekte beschränken sich auf die üblichen Publikum- und Kickgeräusche. Wie in der Importversion krächzt sich der Stadionsprecher seine handvoll Texte zusammen. Trotz vieler Schuß- und Foulvarianten bleibt die Stimmung im Stadion lau: Spektakuläre Szenen wie Fallrückzieher und Hackentricks werden zu oft (und sogar im Mittelfeld) eingesetzt und beginnen schnell zu langweilen. Fußballfans sind mit "Super Soccer" von Hudson besser bedient.

MICHAEL PAUL

EURO FOOTBALL CHAMP
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 4 Spielvarianten, Soundmenü, 8 Mannschaften

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

61% GRAFIK
45% MUSIK
37% SOUNDEFFEKTE

52% SPIELSPASS

AUSGEBRANNT

GUNFORCE



Rucklig-zucklig: Eine üble Automatenumsetzung

Ein Held, ein Ziel: Als ausgebuffter Kriegsveteran werdet Ihr von der US-Regierung in ein fiktives Land geschickt. Dort herrscht miese Stimmung: Wie schon Leinwandidol Rambo Jahre zuvor, müßt Ihr eine Handvoll Kriegsgefangener befreien. Die Gegner gehen mit allerhand Vernichtungswerkzeug auf Euch los: Einige beugen sich aus einem fliegenden Hubschrauber, andere greifen aus Geschützstellungen am Boden an. Netterweise könnt Ihr alle Fahrzeuge, Flak-Geschütze und Hubschrauber einkassieren und benutzen. So habt Ihr die Feinde spielend im Griff. Auch im Bereich Handfeuerwaffen gibt's Hilfe aus herumstehenden Extracontainern: Schießt diese auf, und eine von vielen Power-Waffen plumpst heraus: Punktgenauer Laser, Raketenwerfer, Breitbandstrahler, Handgranaten und mehr.

na ja

Selbst wenn es stimmt, daß Gunforce seit einem Jahr fertig ist, ist's verblüffend, daß das Spiel technisch schlechter drauf ist als die ersten Super-Nintendo-Titel. Sind mehr als drei Sprites unterwegs kommt *Gunforce* derart ins Ruckeln, daß der Spielspaß schnell den taktischen Rückzug antritt. Die Grafik ist ein Witz: Alle Levels sind in tristen Grau-in-Grau-Farben gehalten. Musikalität kann man den Designern ebenfalls nicht unterstellen: Abgedroschene Rhythmen und sinnloses Gedüdel knapp oberhalb der Akustikschmerzgrenze. Diese Umsetzung hat weder technische noch spielerische Qualitäten. So arbeitet sich Irem bestimmt nicht aus der größer werdenden Masse der Super-Nintendo-Hersteller heraus.

ANDREAS KNAUF

GUN FORCE
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Irem
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

45% GRAFIK
34% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE

39% SPIELSPASS

LEGENDÄR

LEGEND OF ZELDA 3: A LINK TO THE PAST



Das Spielfeld ist konstant von schräg oben zu sehen

Nach anstrengenden Sprachkursen ist es endlich soweit: *Zelda 3* liegt in deutscher Sprache vor. Das Abenteuer, das wir in der *VIDEO GAMES* 2/92 auf den Seiten 84 und 85 vorgestellt haben, ist natürlich dasselbe geblieben — allerdings werden jetzt durchgehend deutsche Texte geboten; im Handbuch und auf dem Bildschirm.



Nach wie vor muß der kleine Link das schöne Land Hyrule aus den Klauen des Bösen reißen. Die Figuren und ihre Umgebung seht Ihr dabei in verkürzter Darstellung von schräg oben. Am Beginn seines Abenteuers ist Link ein einfacher Junge, der weder kämpfen noch zaubern kann. Im Laufe seiner Suche nach den Geheimnissen, die Hyrule retten, findet er verschiedene Waffen und magische Gegenstände, mit denen er sich seiner Feinde erwehrt.

Gedeih und Verderb des kleinen Helden hängen von seiner Lebens- und Magiereserve ab. Im Laufe des Abenteuers kann die Gesundheitsanzeige von drei bis auf 20 Herzsymbole ausgebaut werden. Die Betonung liegt auf "kann", denn alle Zusatzherzen zu finden, ist schwierig. Bei jedem Feindkontakt wird mindestens ein halbes Herz abgezogen. Bei der Auffrischung helfen Zaubertränke, freundliche Feen und sporadisch unter Steinen oder Behältern versteckte Herzen. Ebenso muß das magische Potential durch das Aufsammeln von Fläschchen oder die Einnahme von Zaubertränken nach der Benutzung eines magischen Gegenstandes wieder aufgefrischt werden.

Waffen und Zaubertränke gibt's in Shops für teures Geld (Rubine) zu kaufen. Die Edelsteine sind wie die Herzen versteckt oder können durch Glücksspiel gewonnen werden. Ein vernichteter Feind hinterläßt ebenfalls meist ein Herz, ein Fläschchen Magie oder einige Rubin-Einheiten. Vierzehn Verliese, Schlösser und Burgen müssen bis in den letzten Winkel durchstöbert und von bösen Kerkermeistern befreit werden. Diese Endgegner erfordern jedesmal eine andere Taktik und fast immer eine andere Waffe. Die Reihenfolge, mit der die Verliese durchkämmt werden, hängt dabei von den Fähigkeiten ab, die Link



Eine Horde Endgegner: Am besten bekämpft Ihr einen Bösewicht nach dem anderen.



Wasser ahoi: Mit Flossen wird Link zur Wasserratte.



Nur wer mit vielen Leuten spricht, erhält wichtige Informationen

Auf der Landkarte wird angezeigt, wo sich Link als nächstes hinwenden muß

erwirbt. Erst wenn Eure Aufgaben in der Lichtwelt (fünf Verliese) erledigt sind, werdet Ihr von Agahnim, dem niederträchtigen Zaubermeister in die Schattenwelt verschlagen. Diese ist der Lichtwelt in der Geografie sehr ähnlich, nur herrscht hier der böse Geist Eures Oberwidersachers Ganon, der Angst und Wahnsinn über das dunkle Land gebracht hat.

Auf die meisten Extras stoßt Ihr auf Eurem Weg zwangsläufig. Nur ein paar Hilfsmittel, die Ihr nicht unbedingt braucht, sind fernab des vorgegebenen Weges versteckt. Zu den Muß-Extras gehört beispielsweise ein Zauberspiegel. Mit seiner Hilfe teleportiert Ihr Euch jederzeit von der Schattenwelt an die entsprechende Stelle in der Lichtwelt. Befindet Ihr Euch gerade in einem Verlies, befördert Euch der Spiegel beim Hineinschauen zurück an den Eingang. Wollt Ihr von der Lichtwelt in die Schattenwelt, müßt Ihr allerdings einen der acht versteckten Teleporter benutzen. Durch Drücken der Starttaste schaltet Ihr auf einen Übersichtsbildschirm um, in dem alle gefundenen Extras und der Stand Eurer Geheimnissuche abzulesen sind. In der Schattenwelt sind weitere neun Aufgaben zu meistern, bevor das Böse besiegt ist.

Da man *Zelda 3* auf keinen Fall an einem Tag durchspielt, ist der aktuelle Spielstand jederzeit speicherbar – eine Batterie im Modul macht's möglich. *jb*



In den Dungeons wird automatisch eine Landkarte mitgezeichnet



Auf Knopfdruck erscheint dieses Menü, wo Ihr die gesammelten Gegenstände anwählt



Der Weg zwischen beiden Ländern wird durch den Zauberspiegel zurückgelegt

super

Zelda 3 ist und bleibt eines der genialsten und perfektesten Abenteuer, das es für eine Videospielkonsole zu kaufen gibt. Der Aufbau ist durch und durch logisch, unfaire Stellen sind höchst selten. Trotzdem ist das Spiel für einen Zelda-Neuling schwer und an einigen Aufgaben habt Ihr sicher lange zu knabbern (selbst wer alle Geheimnisse kennt, braucht je nach Geschicklichkeit über 60 Stunden zum Durchspielen!). Die Geschichte ist prima durchdacht und die Grafik ein Leckerbissen mit Comic-Art-Klasse. Die einzelnen Abschnitte werden mit reichhaltigen musikalischen Themen grandios untermalt. Die verschiedenen Feinde müssen ebenso wie die Endgegner taktisch geschickt mit verschiedenen Waffen bekämpft werden. Auch hier wird sicher viel Wasser in den Hylia-See fließen, bis Ihr die jeweils passende Methode herausgefunden habt.

Das Flair aus der Zeit der Sagen und Legenden wird gekonnt vermittelt. Allerdings ist die deutsche Übersetzung nicht besonders gut gelungen und macht die märchenhafte Stimmung etwas kaputt. Was hat beispielsweise das Wort "stressig" in einem Märchen zu suchen? Vom Vokabular her ist die Sprache auf Abeuteurer im Teenie-Alter zugeschnitten. Anscheinend hat Nintendo nicht an die vielen videospiel- und abenteuerbegeisterten Erwachsenen gedacht. Nichtsdestotrotz ist *Zelda 3* für jeden Super-Nintendo-Besitzer ein absolutes Muß. Auch wenn Ihr mit Abenteuer- und Rollenspielen nichts am Hut habt, bin ich sicher, daß Ihr mit *Zelda 3* am Abenteuer-Genre Gefallen findet. *JAN BARYSCH*

super

Als *The Legend of Zelda* vor etlichen Jahren meine Action-Adventure-Liebe einläutete, konnte ich mir ein High-End-Spiel à la *Zelda 3* gar nicht vorstellen. Story und Spielablauf waren zwar schon bei den ersten beiden Teilen brillant ausgetüftelt, doch das audiovisuelle Ambiente läßt nach heutigen Maßstäben zu wünschen übrig. Ganz anders bei Links Super-Nintendo-Debüt: Perfektion bis zum letzten Pixel. Wer sich in dieses Modul nicht verliebt, kann kein Spiele-Freak sein. Für mich ist *Zelda 3* ein weiterer Meilenstein der Konsolengeschichte. Dieses Spieleerlebnis ist wahrscheinlich nur noch mit CD-ROM-Technologie zu übertrumpfen. Sofort kaufen oder schenken lassen! *MARTIN GAKSCH*

super

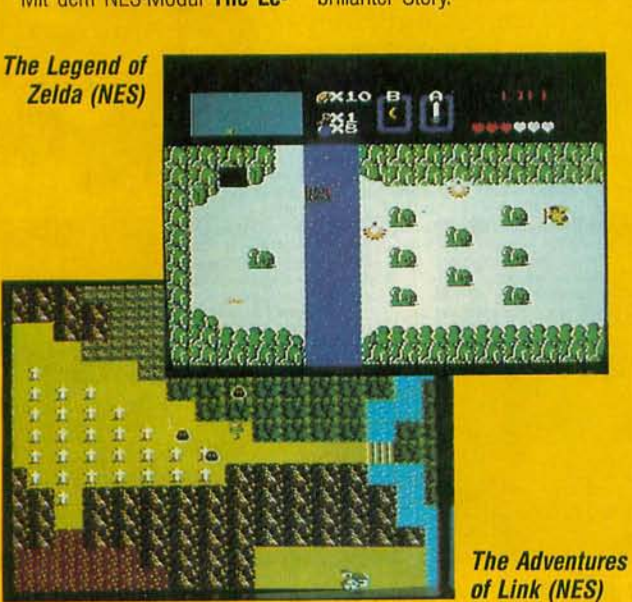
Mein erstes Zelda: Als ausgesprochener Action-Adventure-Muffel stieß ich eher zufällig auf Links 16-Bit-Debüt. Nach den ersten Schritten mit dem sympathischen Helden wußte ich jedoch, warum Martin, Michael & Co. jede Weltraumballerei und jeden Knobelknüller für *A Link to the Past* liegenlassen: Obwohl Link eine Menge verschiedener Aktionen ausführen kann, steuert er sich nicht komplizierter als Sprite-Opa *Pac-Man* — selbst als Anfänger führt man den Helden intuitiv und ganz ohne Nachdenken durch die Umgebung. Da ein Warmspielen nicht nötig ist, hat sich die Zelda-Sucht nach zwei Sekunden eingestellt — danach sorgen eine opulente Fantasy-Umgebung mit tiefen Kellergewölben, paradiesischen Gärten und gefährlichen Wüstenlandschaften, Dutzende von Wundergegenständen, Monster, Passanten und Komparsen für Zelda-Sitzungen bis tief in die Nacht. Wer tonnenweise spielerische Details in liebevoller Darstellung und Animation sucht und auf stimmungsvolle Musikbegleitung nicht verzichten will, muß Zelda kaufen — momentan gibt's keine bessere Kombination aus Geschicklichkeits- und Rollenspiel. *WINNIE FORSTER*

Eindrücke aus der japanischen TV-Serie mit Zelda und Link

HISTORIE

Auch wenn Nintendo im offiziellen Titel des Spiels (*Zelda: A Link to the Past*) die Ziffer "3" vermeidet, wissen Insider natürlich Bescheid. Die Helden Link und Zelda sind Nintendo-Fans schon seit gut fünf Jahren ein Begriff.

Mit dem NES-Modul **The Legend of Zelda** fasziniert Nintendo bis heute die Fans. Auf famose Art und Weise wurde der Spieler in das Abenteuer miteinbezogen, bis er selbst glaubte, in der Mythenwelt zu leben. Im Gegensatz zur mittelprächtigen Grafik, faszinierte das Action-Adventure mit unglaublicher Abwechslung, intelligenter Benutzerführung und brillanter Story.



The Legend of Zelda (NES)

The Adventures of Link (NES)

Mit der Fortsetzung **The Adventures of Link** schaffte es Nintendo, die hohen Erwartungen der Freaks noch zu übertreffen. Das neue Abenteuer mit Link war kein Aufguß der ersten Heldentaten, sondern wurde mit neuen Spielperspektiven, Personen, Gegenständen und Rätseln ausgestattet. Kein Wunder, daß der zweite Teil an den gigantischen Erfolg des Originals anknüpfte.

In Japan sind die beiden Charaktere so populär, daß ihnen eine eigene Fernsehserie gewidmet wurde. Im Vergleich zur Zeichentrickserie "Captain N" (wurde auf RTL Plus gesendet), sind sie hier nicht nur Beiwerk, sondern treten als Hauptdarsteller auf. Außerdem handelt es sich dabei um Realfilm mit echten Darstellern.

Wie geht's weiter? Spätestens mit dem Erscheinen des CD-ROMS für Super Nintendo dürfen wir wahrscheinlich mit einer neuen Episode der Abenteuerreihe rechnen.

ZELDA 3: A LINK TO THE PAST

SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: Nintendo

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

83% GRAFIK
76% MUSIK
79% SOUNDEFFEKTE

91% SPIELSPASS

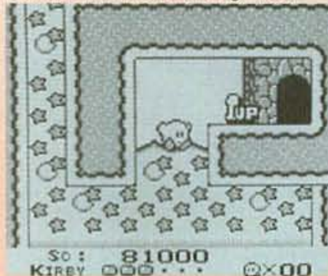




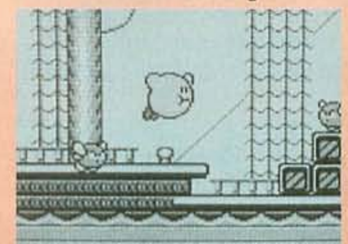
MONSTERSCHRECK
KIRBY'S DREAM-LAND

Nicht genug, daß König Dedede alle Sterne an sich rafft, er räumt auch die Speisekammern des Traumlandes ratzeputz aus. So darben die Bewohner dem sicheren Hungertod entgegen. Doch als keiner mehr an eine Rettung glaubte, erhebt sich ein kleiner Pimpf und verkündet, das gemopste Essen und die Sterne zurückzuholen. Ihr seid aufgefordert, das vollmundige Versprechen in der Rolle des kleinen Kirby einzulösen.

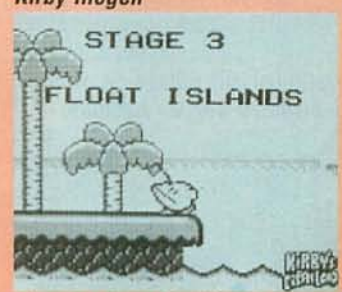
Die Landschaft wird konsequent von der Seite gezeigte und scrollt in alle Richtungen. Auf dem Mount Dedede durchwandert Ihr ein in fünf Stufen unterteiltes Labyrinth von Gängen, Wiesen, Wasser und Wolken. Bewacht wird es von den Schergen des Oberunholds. Berühren Euch die Schergen des finsteren Monarchen, verliert Ihr ein Sechstel Eurer Lebensenergie. Drückt Ihr das Joypad nach oben, bläst sich Kirby zu einem Ballon auf und kann so über alle Hindernisse am Boden hinwegschweben. Die eleganteste Lösung wählt Ihr durch Drücken von Knopf B. Dann atmet Ihr die Feinde wie ein Staubsauger ein. Durch eine erneute Berührung der B-Taste spuckt Ihr die betäubten Monster zurück in die Umgebung. Trefft Ihr dabei noch einen Bösewicht, ist auch dieser außer Gefecht gesetzt. Allerdings hüpfen auch ein paar widerstandsfähige Brocken umher, die sich von Euch nicht vereinnahmen lassen; auch alle Mittel- und Endmotze sind gegen Euer Saugen immun. Ohne Probleme saugt Ihr Felsblöcke ein und legt so neue Weg frei. Extras werden ebenfalls so eingesammelt. Damit ist Kirbys Trickkiste noch nicht erschöpft. Ein Steuerimpuls nach unten läßt Euch zusammenkauern, um Tieffliegern zu entgehen. Habt Ihr gerade einen Gegner inhaliert und duckt Euch, verschluckt Ihr ihn. So erspart Ihr Euch das Ausspucken des Resteklumpens. Doch was tun, wenn nur ein Gegner am Bildschirm ist, den Ihr wegpusten müßt? Ganz einfach: Ihr hebt kurz vom Boden ab und füllt dadurch Eure Lungen. Wenn Ihr jetzt B drückt, wird die Luft abrupt ausgestoßen. Flötet Ihr dem Wegversperrer so eine "Luftsalve" um die Ohren, ist er ausgeknockt. Außer den üblichen Standards wie Lebensenergie, Bonusleben und Unverwundbarkeit gibt es noch eine weitere witzige Idee: Die grobe Keule, die alles am Bildschirm plättet, ist keine ordinäre "smart bomb", sondern ein Mikrophon. Singt Kirby etwas, lachen sich alle sichtbaren Bösewichte zu Tode. Findet Ihr einen normalen Stern, befördert Euch dieser per Warpzone über weite Entfernungen. Die geklauten magischen Sterne hingegen gibt es nur, wenn Ihr einen Endgegner besiegt habt. Die Zwischengegner bescheren Euch allerdings keine Besonderheiten, nur freie Fahrt, wenn Ihr sie erledigt habt.



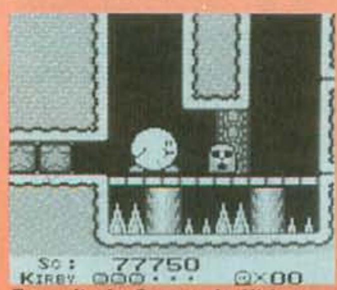
Hinter Felsblöcken verbergen sich viele Überraschungen



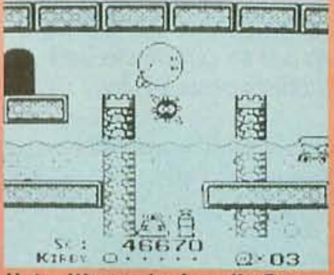
Im aufgeblähten Zustand kann Kirby fliegen



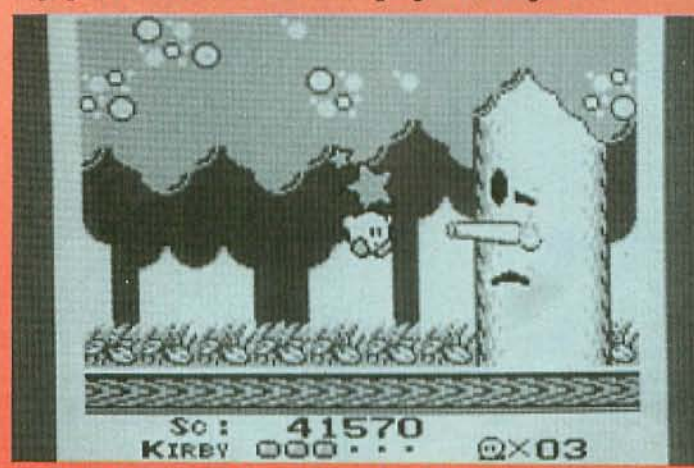
Kirby ist dank Continue von einem Profi schnell durchgezockt



Zappelt ein Gegner in Kirbys Sog, gibt's kein Entkommen



Unter Wasser laufen alle Bewegungen viel träger ab



Ein Stern katapultiert Euch in neue Level-Teile

gut

Kirby! Dieser mondgesichtige Staubsaugergeist hat meine Stimme zum Sprite des Monats sicher. Seine ausgefallenen Angriffstechniken und die durchdachte Steuerung sorgen für komfortable Spielbarkeit. Zu den erfreulichen Fakten gehören das tadelloses Scrolling, viele kleine Gags und die hübsch gezeichneten Grafiken. Leider ist alles recht klein geraten, so daß Ihr ohne das Drücken der Pausetaste nicht alle grafischen Leckerbissen völlig auskosten könnt.

Leider reicht ein innovatives Heldensprite noch nicht aus, um ein umwerfendes Spiel zu zaubern. Alles andere bleibt auf dem Niveau des *gehobenen Mittelmaßes*. Das Level-Design ist wenig spektakulär; die Extras kennen Profis ebenfalls schon.

Meine Kritikpunkte sind Schwierigkeitsgrad und Umfang des Spiels: Schon beim ersten Versuch erreicht man locker den vierten Level. Danach scheitert man an Motivationsmangel, nicht an Kirby-Knappheit. Auf Dauer ist dieses Modul zu einfach und monoton. Ein Jump'n'-Run-Experte hat dieses Modul nach ein bis zwei Tagen bereits abgehakt — Anfänger lege ich den putzigen Kirby jedoch ans Herz. ***STEPHAN ENGLHART***

KIRBY'S DREAMLAND
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 60 Mark

75% **GRAFIK**
70% **MUSIK**
58% **SOUNDEFFEKTE**
70% SPIELSPASS



Was den einen Videospieler die Smartbombe ist, ist dem anderen sein Golfschläger. So kamen Ballerfreunde mit Game Boy in den letzten Monaten auf ihre actionhaltigen Kosten — Sportspieljünger durften sich mit athletischen Modulen versuchen. Der feine Golfspieler stand jedoch für geraume Zeit im Bunker: Kaum ein Golfmodul durfte in den Schaltkreisen des Videospielbabys aufspielen. Allein Nintendos *Golf* ziert die Auslagen der Softwareläden, während das offizielle Erscheinen von Konamis Golfadaption noch in den Sternen steht.

Mit Accolades *Jack Nicklaus Golf* durftet Ihr schon auf stationären Computer- und Videospielsystemen den Schläger schwingen. Nun steht Stargolfer Jack für die Game-Boy-Variante Pate. Zu Beginn sucht Ihr Euch einen von vier Golfkursen à 18 Löchern aus. Neben Jack's Lieblingsplatz, harren Wüsten-, Berg- und Parklandschaften ihrer Meisterung. In einem Optionsmenü dürft Ihr die Anzahl Spieler oder Computergegner (1 bis 4) und die Spielweise einstellen (um Punkte oder harte Dollars). Habt Ihr Euch für einen von sechs Schwierigkeitsgraden entschieden, geht's mit allerhand Schlägern bewaffnet in die Natur. Hier übt Ihr Euch entweder an bestimmten Kursen oder steigt in den 18-Loch-Wettkampf ein. Bevor Ihr loslegt, erscheint eine Übersicht des Parcours, sowie ein Kommentar des Meisters, der Euch beim Spielen behilflich ist. Seid Ihr am Schlag, schaut Ihr von hinten auf Euren Golfer. Die Umgebung wird in 3D dargestellt, nach jedem Schlag baut sich die Grafik neu auf. Um den kleinen Golfball einzulochen stehen Euch verschiedene Eisen und Hölzer zur Verfügung. Ihr gebt die Richtung des Schlages an und löst ihn per Knopfdruck mit gewünschter Stärke aus. Bei Bedarf kann der Ball auch angeschnitten werden.

Wissenswertes wie Windrichtung und Geschwindigkeit, Gefälle des Parcours und diverse Spielinformationen werden im unteren Bildschirmdrittel eingeblendet.

Um die Kurse nicht in einem Stück spielen zu müssen, warten Paßwörter auf den Golffreund.

Optionswust: Etliche Schwierigkeitsgrade werden geboten.



Der See kann nur mit einem gezielten Schlag bezwungen werden

Ab und an durchforstet Jack Nicklaus ganze Wälder



Aus Grün mach Grau: die Übersicht eines Parcours



Auf Knopfdruck schöpft Ihr Kraft und schwingt alsbald von dannen



Auf dem Game Boy leidet *Jack Nicklaus* unter den gleichen Krankheiten, die ihn schon in NES-Schaltkreisen plagten. Die 3-D-Sicht aus einer imaginären Kamera bietet zwar einen guten Überblick, steht aber mit der Hardware des kleinen Nintendos auf Kriegsfuß. Habt Ihr Euren Schläger geschwungen, vergehen einige Sekunden, bevor sich die Ansicht wieder aufgebaut hat. Selbst der härteste Golffan schläft, früher oder später, gelangweilt ein. Ansonsten kann *Jack Nicklaus Golf* überzeugen: Teils hübsche Grafik mit schikken Bäumen und Büschen, verpackt in 72 abwechslungsreiche Kurse motivieren von Bildaufbau zu Bildaufbau und lassen die Geschwindigkeit der Grafik (fast) vergessen. Golffreunde müssen zugreifen, zumal *Jack Nicklaus* das einzige 3-D-Golf für Euren Game Boy bietet.

MARTIN GAKSCH

JACK NICKLAUS GOLF
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Tradewest
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: Paßwort, 2 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

65% **GRAFIK**
32% **MUSIK**
21% **SOUNDEFFEKTE**
68% SPIELSPASS

VOLL AUFS AUGE

DOUBLE DRAGON 3

Billy und Jimmy Lee gehören zu dem Schlag Menschen, vor denen Bösewichte gehörig Muffe haben. Der Prügler-Clan der Dragon Warriors sorgt schon seit Jahren für Ruhe, Ordnung und krankenhausreife Halunken. In ihrem ersten Abenteuer befreiten sie Billys Freundin Marion, im zweiten wurden sie als Mörder bezichtigt. Zwei Jahre später kehren die bösen Shadow Dragon Warriors zurück und klauen die heiligen Rosetta Stones. Hiruko, ein alter Kaffeesatzleser, steht den Brüdern zur Seite und gibt Tips, wo die Steine zu finden sind. Der Weise unterhält aber auch ein Reisebüro und jagt die Dragons rund um den Erdball: Ihr Trip beginnt im Double-Dragon-Trainingslager in New York. China steht nach der Mittagspause auf dem Programm, danach paddelt Ihr im Ruderboot nach Japan. Dort freuen sich die Ninjas auf die Konfrontation. In Italien haut Ihr die Römer in die Pfanne, ehe Eure Reise in Ägypten endet. Hier warten die bösen Obermotze. Besiegt sie und die Steine gehören Euch.

Über ein Jahr nach dem zweiten Teil, übernehmt Ihr wieder die Rolle eines Double-Dragon-Kämpfers. Wie gehabt laufen die Lees von links nach rechts und balgen sich mit teils bewaffneten Gegnern. Dabei macht Ihr auch vor Tiefschlägen und hinterrücks Angriffen nicht Halt. Hauptsache Ihr trefft die Feinde, bevor sie Euch einkreisen und zusammenschlagen – dann sind Eure Lebensherzen schnell dahin. Energie gibt's erst wieder im Waffengeschäft, wo Ihr Euch auch illegale Waffen anschaffen könnt.

Über das Link-Kabel prügelt Ihr Euch im Team durch die Stages.

Die Serie

Mitte der achtziger Jahre begann die Prügelei: Der erste Teil von *Double Dragon* erschien in der Spielhalle. Vor kurzem ist der dritte aufgestellt worden, ein vierter ist in Arbeit. Für zu Hause gibt's die Prügelhalunken auf NES (drei Teile), Master System (nur der erste Teil) und Mega Drive (die Folgen 1 und 2). Die Super-Nintendo-Fassung *Super Double Dragon* wurde gerade fertig gestellt, eine Lynx-Variante ist in Arbeit.



Im Waffengeschäft besorgt Ihr Euch Items



Eine Weltkarte wird vor dem Level-Beginn gezeigt



Vor Spielbeginn gibt der Weise Rat



Bei Feindberührung seht Ihr schlecht aus



Double Dragon 3 ist spielerisch wie technisch anspruchslos

na ja

Double Dragon läßt nach: Auf den guten zweiten Teil folgt ein spielerisch mageres Prügelsüppchen. Erster Kritikpunkt: der Schwierigkeitsgrad. Wer einmal ins Handgemenge verwikkelt wird, hat keine Chance zu entkommen. Die Feinde schlagen schneller, so daß Ihr gnadenlos niedergeprügelt werdet. Nur Attacken aus der Luft haben Erfolg. Zweiter Kritikpunkt: Oft stapeln sich die Feinde über dem Kämpfer. Drei bis vier Bösewichter gehen gleichzeitig auf den Recken los und lassen keine Chance zur Gegenwehr. Der dritter Kritikpunkt ist die technische Gestaltung: Unmotivierte Musik, flackernde Sprites und triste Grafik – genau wie beim Automaten. Fazit: Nur für echte Vollblut-Schläger, die keine Angst vor blauen Flecken haben.

ANDREAS KNAUF

DOUBLE DRAGON 3
GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

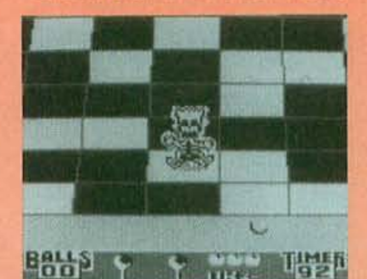
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

61% GRAFIK
47% MUSIK
59% SOUNDEFFEKTE
53% SPIELSPASS

EAT MY SHORTS, MAN

BART VS. THE JUGGERNAUTS

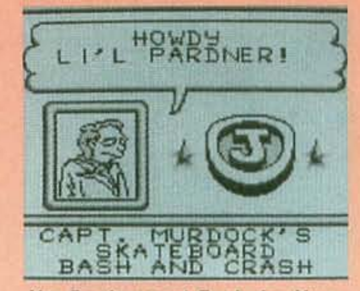
Die Simpsons haben es den Amerikanern angetan: Viele Spiele werden mit dem Namen Bart verziert und in die gelb-schillernde Simpsons-Verpackung gesteckt. Auch die Juggernauts bieten keine neue Spielidee: Acclaim ließ sich von der erfolgreichen amerikanischen Fernsehserie "American Gladiators" inspirieren: Die Juggernauts sind Veranstalter einer Fernsehshow, bei der es um hohe Preisgelder und wertvolle Sachpreise geht. Vier Wochen lang kampiert die Show in Springfield, der gebeutelten Heimatstadt der Simpsons. Jeder kann teilnehmen, und auch Bart fühlt sich berufen, Fernsehstar zu werden. Die Juggernauts geben Euch mehrere sportliche Aufgaben, die mit Erfolg zu meistern sind. Jede Woche versucht Ihr genug Geld zu gewinnen, um auch in der nächsten Show teilnehmen zu können. Wer als Sieger aus einem Wettbewerb hervorgeht, kassiert am meisten, aber auch Zeit oder gesammelte Punkte spielen eine Rolle für die strengen Schiedsrichter. In der ersten Woche hoppelt Ihr durch ein Labyrinth mit stromführenden Wänden und fahrt Skateboard gegen Captain Lance Murdock. Auch in den folgenden Abschnitten stellt Ihr Euch auf das Brett, lauft durch Minenfelder, catcht eine Runde, haut den Lukas oder tretet gegen muskulöse Gewichtheber an. Insgesamt werden sieben Wettbewerbe gespielt; wer alle Wettbewerbe einer Woche gewinnt, nimmt am Bonus-Kontest teil. Die bösen Juggernauts sehen's natürlich nicht gerne, wenn Bart ihnen die Show stiehlt und setzen Ihre besten Wettkämpfer auf den kleinen gelben Kerl an: Im Pac-Man-Labyrinth jagen Euch die knubbligen Juggernaut-Geister, beim Catchen bekommt Ihr es mit einer gemeinen Juggernaut-Frau zu tun und im geschmackvollen "Krustyland Hammer Slammer" (*Krusty's Funhouse* in klein) verteidigt sich der Held gegen grinsende Clowngesichter. Verliert Ihr zu oft, gibt's kein Geld und damit keine Teilnahme in der nächsten Woche.



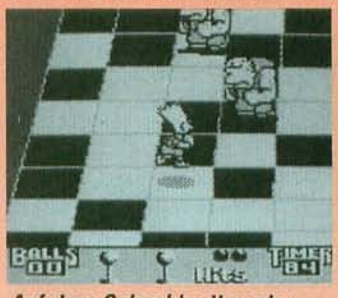
Im Labyrinth paßt Ihr auf die elektrisch geladenen Felder auf



Die Juggernauts versuchen gegen Euch zu gewinnen



Vor Beginn sagt Euch der Herr, wieviel Geld Ihr einsetzt.

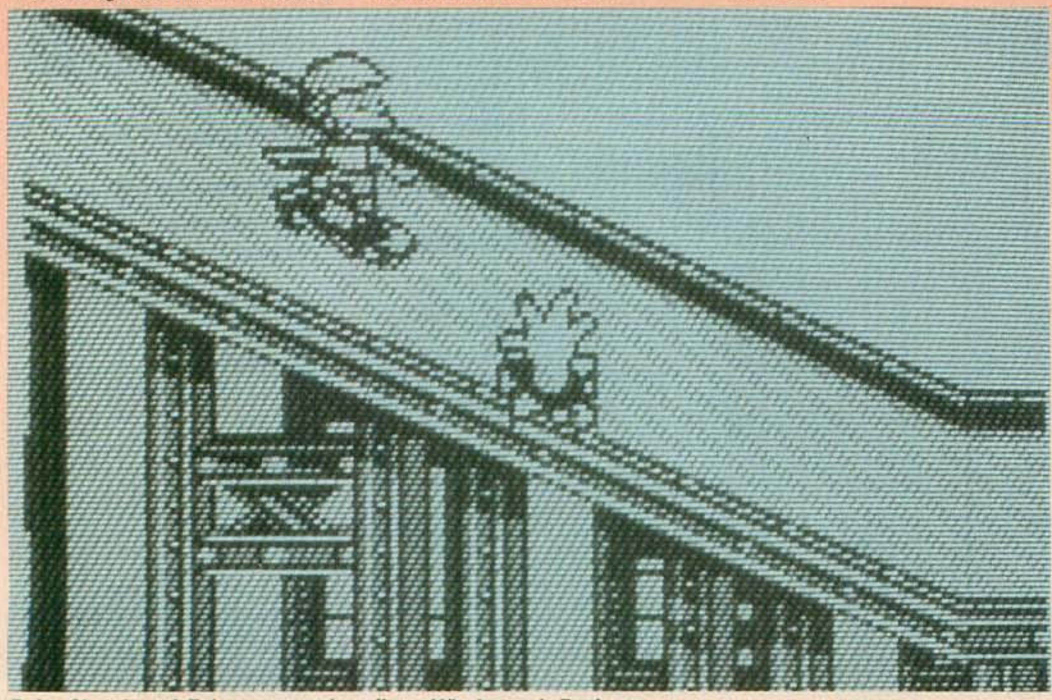


Auf dem Schachbrett warten die Gnome



Die Simpsons und kein Erde. Warum die Spiele kommerzielle Erfolge sind, ist klar: Die Fernsehserie gehört nicht nur in den Staaten zu den Quotenrennern. Auch bei uns grassiert die Simpsons-Mania und Acclaim wirft ein Modul nach dem anderen auf den Markt. *Simpsons vs. the Juggernauts* ist einer der besseren Titel. In allen vier Wettbewerbswochen werdet Ihr abwechslungsreich unterhalten. Acclaim packte viele Disziplinen ins Modul, die allesamt spaßig sind. Das Juggernaut-Spiel hat aber auch Schattenseiten: Die Musik ist schwach und wiederholt sich andauernd, außerdem belästigen Euch Veranstalter und Fernsehkommentatoren zwischendurch mit ihrer Laberei — geduldiges Warten wird verlangt.

Wer gerne *American Gladiators* spielt und ähnliche Disziplinen mit Bart Simpson meistern will, bekommt mit *Bart vs the Juggernauts* eine gute Gelegenheit. *ANDREAS KNAUF*


Beim Skateboard-Fahren grapschen fiese Hände nach Euch

BART VS THE JUGGERNAUTS
GAME BOY

SPIELETYP:




HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

62% GRAFIK
48% MUSIK
52% SOUNDEFFEKTE
61% SPIELSPASS

THE AMERICAN WAY OF SPORTS

NFL FOOTBALL



Beim Field-Goal-Versuch tummeln sich die Akteure

Einen tiefen Griff in die Geldtasche wagte Atari bei "NFL Football" fürs Lynx: Um Copyright-geschützte Namen und Logos der Football-Profiliga zu nutzen, kauften die Kalifornier alle erforderlichen Lizenzen ein.

Als Teams stehen so z.B. die "Dallas Cowboys" oder die "New York Giants" bereit. Nach dem Aussuchen Eurer Mannschaft geht's gegen einen Computergegner aufs Feld. In der Offensive versucht Ihr mit verschiedenen Paß- und Laufspielen bis zum nächsten "ersten Down" oder zum Touchdown zu gelangen. Sogenannte "Special Teams" kommen in Verteidigung und Angriff bei Feldtorversuchen und Punts zum Einsatz.

Für "NFL Football" müßt Ihr Euer Handheld um 90 Grad drehen: Durch die "verlängerte" Vertikale entstand mehr Platz für einen größeren Feldausschnitt.

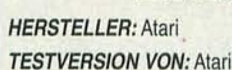
geht so

Sprachausgabe etabliert sich allmählich zu einem erfreulichen Lynx-Standard. Auch in "NFL Football" meldet sich der Referee zu Wort. Die grafische Darstellung ist für Handheld-Verhältnisse annehmbar — der 3-D-Chip wechselt zwischen einer Nah- und Ferndraufsicht. Bei Paß- und Laufspielen mangelt es trotzdem an Präzision und Übersicht: In Pulks und Massenaufläufen behält nur das Computerteam den Durchblick. Die "Tackles" sind zu einseitig — Ihr braucht nur gegen den ballführenden Spieler zu laufen und schon geht er zu Boden. Zurück- oder Freirempeln ist in der Offensive nicht möglich. Trotz aller Kritik sind "American Sports"-Freaks mit "NFL Football" zufrieden. ***MICHAEL PAUL***

NFL FOOTBALL
LYNX

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari



ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: 24 Mannschaften

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

57% GRAFIK
45% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS

VITAMINSALAT

KUNG FOOD



Ihr kämpft gegen prügelndes Gemüse

Zum lustigen Titel eine lustige Geschichte: Als Chefkoch und Herrscher über tausend Öfen fühlt Ihr Euch in der heimischen Küche geborgen und sicher. Und neben dem Kochen mixt Ihr auch gerne Chemikalien zusammen. Doch Euer letztes Experiment ging schief: Als Ihr gestern einige Chemieabfälle in Euren Kühlschrank zwischen Wurstkonserven und Eierlikör verfrachtet habt, begannen die schmackhaften Komponenten ein bedrohliches Eigenleben zu führen. Der Inhalt des Kühlschranks war bald infiziert, dann begannen Obst, Gemüse und andere Nahrungsmittel der Küche ein Eigenleben zu führen. Jetzt geht's Euch an den Kragen: Auf Bierdosengröße zusammengeschrumpft, nehmt Ihr den Kampf gegen die wilden Früchte auf. Im Gefrierfach begegnet Ihr der vegetarischen Abteilung: Kung-Fu-Karotten, hitzige Tomaten und kaltblütige Eisdämonen heften sich an Eure Versen. Im Eisschrank legt Ihr Euch mit den übriggebliebenen Suppenzutaten vom Vortag an, ehe der Streifzug in den Küchenschränken weitergeht.

geht so

Schon die Anleitung von *Kung Food* zaubert ein freudiges Grinsen auf das Gesicht des gestreßten Spieleredakteurs. Dort ist u.a. die Rede von einem Salat, der die Welt erobern möchte — Ihr könnt Euch also denken, wie ausgeflippt es im dazugehörigen Spiel abgeht. Neben der witzigen Idee, gegen killendes Kampfgemüse anzutreten, wirkt das Spieldesign jedoch ärmlich: In einfach aufgebauten Levels treten, springen, Extras sammeln — mehr nicht. Hätten sich die Designer auch in Sachen Spielablauf Neues einfallen lassen, gäb's eine bessere Wertung für die Kampfsport-Gemüseabteilung. ***ANDREAS KNAUF***

KUNG FOOD
LYNX

SPIELETYP:   

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

62% GRAFIK
30% MUSIK
25% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS

WIN OR LOSE, WE EAT PIZZA!

BASEBALL HEROES

In den USA ist die Saison 92 beendet und der Kampf um den World-Series-Titel entschieden. "Baseball Heroes" fürs Lynx hilft Euch über die anstehende Winterpause.

Vier Spielvarianten stehen Euch zur Verfügung: In "Exhibition Game" geht's auf zu *einem* Freundschaftsspiel, bei dem Ihr aus vier unterschiedlichen Teams eins zu Eurer Mannschaft ernennt. Nach Aufstellung und Auswahl der aktiven Spieler startet das Match. Wer lieber um Ruhm, Ehre und Pokal antritt, entscheidet sich für die "Final Series". Der nervenaufreibende Weg bis zum Siegertitel führt über mindestens vier Spiele. Beim "Home Run Derby" ist die Ballmaschine der einzige Gegner. Ihre verschiedenen Pitches (Würfe) sollen von *Euch* mit bestmöglicher Ausbeute über die Outfield-Mauer gedroschen werden. Mann-gegen-Mann heißt es in "Three Flies Up". Abwechselnd steht Ihr auf dem Spielfeld oder am Schlag. Sobald der verteidigende Akteur neun Punkte (je drei für einen aus der Luft gefangenen Ball und immerhin einen Zähler für fallengelassene Bälle) gesammelt hat, wird gewechselt.



Bei "Three Flies Up" steht Ihr ganz alleine auf dem Feld



Nett gemacht: Mit dem Catcher zeigt Ihr die Pitches an.

Am Schlag seht Ihr Euren Spieler von hinten, während der in der Mitte positionierte Pitcher Euch schnelle und trickreiche Bälle serviert. Landet Ihr einen Treffer, schaltet die Perspektive auf eine Schräg-von-oben-Draufsicht um. Bei weiten Schlägen "steht" Ihr hinter dem Outfield-Fence (Begrenzungsmauer) und dirigiert von dort aus Eure Mannen in Richtung Ball.



Inhaltlich bietet "Baseball Heroes" zwei innovative Schmankerl: "Home Run Derby" und "Three Flies Up" reizen zu Zwischendurch-Ausflügen aufs Spielfeld. Erfordern die beiden Goodies schon extrem viel Routine und Augenmaß, geht das Chaos im normalen Spielbetrieb erst richtig los: Der Ball ist trotz Schatten schwer auszumachen und teilweise garnicht zu erkennen — nur der nach einigen Patzern einkehrende Instinkt macht aus Eurem Ameisenhaufen eine funktionierende Defensive. Treffern, die zwischen In- und Outfield landen, muß z.B. der ShortStop hinterherhecheln; nur wenn auf die spezielle Outfielder-Perspektive umgeblendet wird, könnt Ihr dortige Akteure auch steuern.

Die Offensive wurde ordentlicher umgesetzt, auch wenn Ihr beim Duell mit dem gegnerischen Werfer die entscheidungsträchtige Home-Plate nicht seht: Mit drei verschiedenen Schlägen läßt sich die "imaginäre" Strike-Zone gut abdecken. "Baseball Heroes" ist eine zähe, gewöhnungsbedürftige Umsetzung, bei der die Programmierer das Lynx-Display überschätzten — für Profis und Fans trotzdem eine vertretbare Anschaffung.

MICHAEL PAUL



Im Titelbild fliegen Euch "Baseball-Cards" entgegen



Überwürfe und Kullerbälle gibt's im Infield reichlich

"Strike oder Ball, das ist hier die Frage" — die fehlende Home-Plate erschwert Euren Auftritt.

BASEBALL HEROES

LYNX

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: 4 Mannschaften, 4 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

62% GRAFIK

47% MUSIK

55% SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS

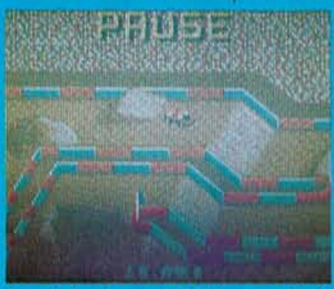
SANDKASTENRENNEN

SUPER OFF ROAD

In den USA ist die Saison 92 beendet und der Kampf um den World-Series-Titel entschieden. "Baseball Heroes" fürs Lynx hilft Euch über die anstehende Winterpause.

Vier Spielvarianten stehen Euch zur Verfügung: In "Exhibition Game" geht's auf zu einem Freundschaftsspiel, bei dem Ihr aus vier unterschiedlichen Teams eins zu Eurer Mannschaft ernennt. Nach Aufstellung und Auswahl der aktiven Spieler startet das Match. Wer lieber um Ruhm, Ehre und Pokal antritt, entscheidet sich für die "Final Series". Der nervenaufreibende Weg bis zum Siegertitel führt über mindestens vier Spiele. Beim "Home Run Derby" ist die Ballmaschine der einzige Gegner. Ihre verschiedenen Pitches (Würfe) sollen von Euch mit bestmöglicher Ausbeute über die Outfield-Mauer gedroschen werden. Mann-gegen-Mann heißt es in "Three Flies Up". Abwechselnd steht Ihr auf dem Spielfeld oder am Schlag. Sobald der verteidigende der. Alle Hindernisse solltet Ihr sauber umfahren, sonst verliert Ihr wertvolle Zeit — und drei computergesteuerte Rivalen grinsen sich einen. Zu zweit oder alleine gebt Ihr 15 Strecken lang Gas bis zum Pokalfinale. Je nachdem wie Ihr Euch platziert, gibt's Geld, mit dem Ihr Euch im Extra-Shop eindeckt: Ein netter Verkäufer bietet haftfeste Bereifung, röhrende Motoren, schaltfreudige Getriebe und gute Stoßdämpfer an. Jedes Utensil ist in verschiedenen Qualitätsstufen erhältlich und kann mit der Zeit ausgebaut werden. Habt Ihr Euer Geld verpraßt, geht's auf dem nächsten Kurs weiter. Die Strecke wird von schräg-oben gezeigt. Das Scrolling folgt dem Rennkurs über mehrere Bildschirme. So erkennt Ihr früh, wo Erhebungen sind und wo Löcher klaffen. Wenn Euch die Konkurrenz ausschließlich in den Auspuff schauen läßt, hängt Ihr Eure Karriere an den Nagel und beginnt erneut mit dem ersten Rennen. Continue gibt's leider nicht.

Für die Umsetzung von *Super Off Road* zeichnet sich wie gehabt die englische Softwareschmiede Virgin Games verantwortlich. Sie wollen das Spiel noch dieses Jahr offiziell in Deutschland veröffentlichen.



Sandhügeln und Pfützen solltet Ihr ausweichen



Wer durch die Pfütze brettert, macht sich naß


Game Over: Der Buggy-Rowdie ist gescheitert.



Im Shop kauft Ihr diverse Utensilien ein

na ja

Bekannter Titel hin oder her: *Super Off Road* ist nur ein ödes Herumgehampel winzig kleiner Motorbuggys. Die Grafik ist für Game-Gear-Verhältnisse voll in Ordnung, dafür hapert's in Sachen Spielbarkeit: Abgesehen davon, daß Ihr anfangs mit der kniffligen Steuerung Eure Probleme habt, ist's auch für Off-Road-Champs noch schwer, den Wagen auf dem Kurs zu halten. Die Musik unterstützt den mageren Spielspaßeindruck: Keine Power, wenig Motivation. Dafür stimmt die technische Gestaltung der Grafik: Die Rennkurse sind sauber gezeichnet und das Scrolling bewegt sich ruckelfrei. Mein Hauptkritikpunkt ist das Spielprinzip, das trotz hektischer Betriebsamkeit auf dem Spielfeld einschläfernd ist. Wem es genügt, mit vier Minibuggys auf einer Sandkastenburg herumzuheizen und dabei überall anzuecken, dem wird *Super Off Road* gefallen. Wer eine vernünftige Rennsimulation erwartet, läßt die Finger davon.

ANDREAS KNAUF

SUPER OFF ROAD
GAME GEAR

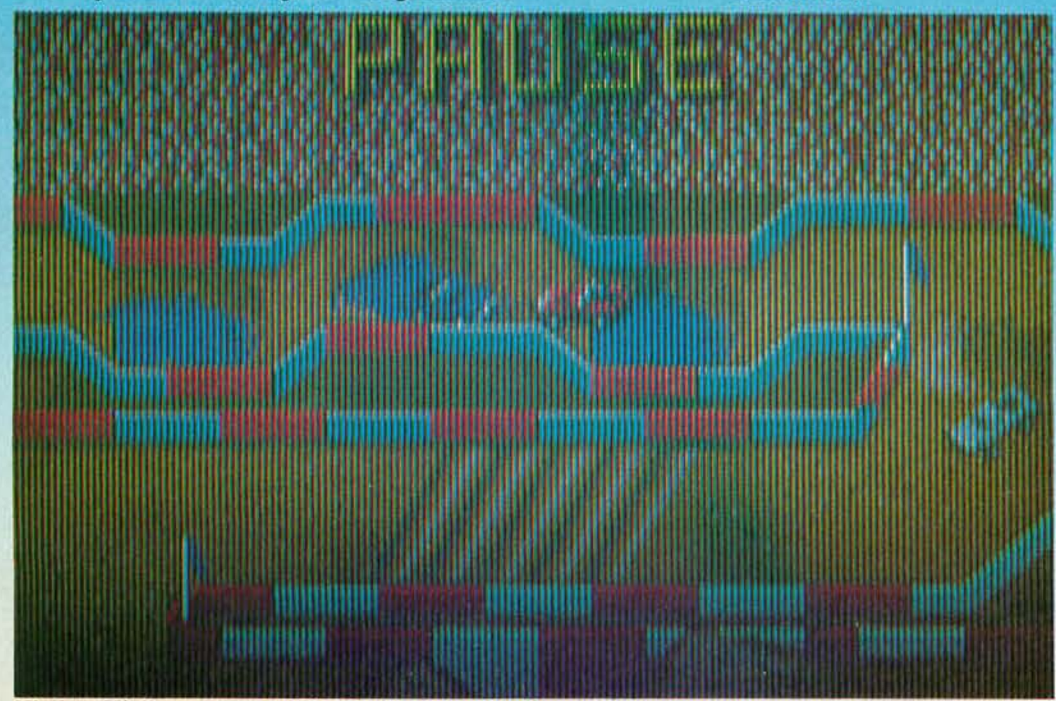
SPIELETYP:  

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 90 Mark

66% GRAFIK
52% MUSIK
38% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS



Mit dem Minibuggy tummelt Ihr Euch auf der Sandkastenburg

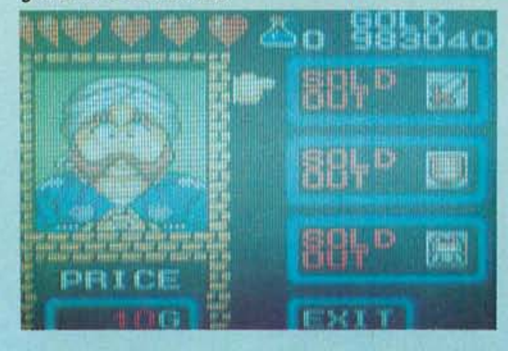
VORSICHT FALLE

WONDERBOY: THE DRAGON'S TRAP

In diesem Menü seht Ihr Eure gesammelten Extras

Wenn Ihr bereits in diesem Juni zu den Lesern der *VIDEO GAMES* gehört habt, dann wird Euch vielleicht in Ausgabe 6/92 der Test des Game-Gears-Spiels *Wonderboy: Monster World 2* aufgefallen sein. Der Japanimport ist mittlerweile in Deutschland erschienen und wurde mit *Wonderboy: The Dragon's Trap* neu betitelt. Die Texte im Spiel sind leider nicht in Deutsch, sondern in Englisch – immerhin besser verständlich als das japanische Original.

Der Spielinhalt wurde für die Europapremiere nicht verändert. Die Umsetzung des gleichnamigen Master-System-Titels enthält alle Levels und Features, die das Action-Adventure schon auf Segas 8-Bit-System auszeichneten. Die Grafik wurde allerdings den Game-Gear-Bedingungen angepaßt und präsentiert sich leicht "aufgepustet". Im Vergleich zu den ersten *Wonderboy*-Spielen fordert das aktuelle Abenteuer nicht nur Eure Geschicklichkeit, sondern hält auch diverse Rätsel bereit. Nach einem kurzen Intro findet Ihr Euch in der Gestalt eines Drachens wieder. Im Lauf des Spiels nehmt Ihr unterschiedliche Lebensformen an; von der Maus bis zum Vogel. Wenn alles glatt geht, dann werdet Ihr kurz vor Spielende wieder in den tapferen Schwertkrieger *Wonderboy* zurückverwandelt.



In den Shops kann man sich wertvolle Gegenstände kaufen

All diese Tiere, die Ihr verkörpert, haben natürlich unterschiedliche Eigenschaften. Eines klettert gerne Wände hoch, das andere schwimmt wie ein Profi und das dritte kämpft beherzt. Während des Spiels plaudert Ihr viel mit Leuten, kauft in Shops unzählige Schwerter, Rüstungen sowie Zaubertränke und legt Euch mit massenhaft Monstern an. Nur wer clever kombiniert, die richtigen Einkäufe tätigt und im Kampf seinen Mann steht, hat Überlebenschancen.



Mit diesem Topspiel erhält der "80'er-Club" fürs Game Gear kompetenten Zuwachs. Wer auf Action-Adventure steht, muß sich dieses famose *Wonderboy*-Abenteuer zulegen. Allerdings solltet Ihr vorher überprüfen, ob bei Euch nicht ein *Dragon's Trap* fürs Master System im Schrank steht. Wenn Ihr diesen Titel schon habt, dann dürft Ihr die 80 Mark ruhig im Geldbeutel lassen. Nur wegen der Grafikanpassung (alle Gegenstände und Personen sind vergrößert, damit man sie auf dem kleinen Bildschirm besser erkennt) müßt Ihr das Double nicht kaufen.

Angesichts dieses Spiels kann ich nur hoffen, daß Sega die *Wonderboy*-Serie weiterleben läßt. Selten findet man ein so perfekt ausgetüfteltes Action-Adventure, in dem sich Action, Rätsel und Taktik zu einem so harmonischen Zeitvertreib zusammenfügen. Die Idee mit den Tierverwandlungen ist brillant und sorgt für Spannung wie Abwechslung. Nach *GG Shinobi* halte ich *Dragon's Trap* bis heute für das zweitbeste Game-Gear-Modul. *MARTIN GAKSCH*

WONDERBOY: THE DRAGON'S TRAP

GAME GEAR

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

75% **GRAFIK**

68% **MUSIK**

64% **SOUNDEFFEKTE**

83% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC



Im Vergleich zum Master-System-Original wurde die Grafik etwas "herangezoomt"

ZEITUNGSENTE

PAPERBOY



Die Zeitungen werft Ihr gezielt in die Briefkästen

Paperboy ist Stammkunde auf allen Videospiel- und Computersystemen. Nach jahrelangem Warten erlebt Ihr seine Abenteuer nun auf dem Game Gear. Der Held ist ein Zeitungsjunge, der zum "Zusteller des Monats" avancieren möchte. Der junge Mann steht in aller Frühe auf und versorgt die Häuser "seiner" Straße mit der Morgenzeitung. Fünf Tage in der Woche radelt er mit dem Fahrrad und wirft die Zeitungen möglichst zielgenau in die Briefkästen. Die Zeiten sind hart, die Druckereien streiken und Paperboy bekommt nur einen begrenzten Vorrat Zeitungen mit auf den Weg. In der Straße wohnen aber nicht nur Abonnenten, und den Konkurrenzlesern wollt Ihr die Zeitungen ganz bestimmt nicht zukommen lassen. Tut Ihr es doch, geht Euer Zeitungsvorrat schnell zur Neige. Außerdem solltet Ihr nicht danebenwerfen: Entweder Ihr fegt ein turtelndes Pärchen von der Holiday-Schaukel oder Ihr weckt einen unfreundlichen Wachhund. Gefährlich ist auch die Begegnung mit einem Auto oder Lieferwagen. Die rücksichtslosen Fahrer sausen die Straße entlang und haben schon manchen wehrlosen Zeitungsjungen auf dem Gewissen.



Wie auf anderen Systemen kann der Spiele-Oldie *Paperboy* auch auf dem Game Gear nicht mehr sonderlich begeistern. Der Zeitungsjunge steuert sich träge und wird von witzlosen Figuren angegriffen. Teilweise sind die Typen nicht zu erkennen — dann ist Ausweichen unmöglich. Auch die Briefkästen sind etwas klein geraten und nur bei genauerem Hinsehen zu identifizieren: Zu den Nachteilen eines Handhelds kommt das vorsintflutliche Spieldesign der Vorlage.

ANDREAS KNAUF

PAPERBOY
GAME GEAR

SPIELETYP:



HERSTELLER: Tengen
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

51% GRAFIK
39% MUSIK
22% SOUNDEFFEKTE
41% SPIELSPASS

INSERENTENVERZEICHNIS

KONAMI®

WETTB

EIN TURTLE KOMMT

Spielekenner im allgemeinen und *Turtles*-Fans im besonderen haben gute Chancen, einen waschechten Vier-Spieler-*Turtles*-Automaten zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit Konami verlost *VIDEO GAMES* das 15000 Mark teure Sammlerstück und viele andere tolle Preise.

Drei Ausgaben lang überprüfen wir Euer Spielewissen. Insgesamt müßt Ihr 30 knifflige Fragen beantworten, ehe aus den richtigen Einsendungen der Hauptgewinner gezogen wird. Der Glückliche darf dann im Kreis seiner Familie zu einer Partie "Quadro-Turtles" antreten.

Bewaffnet Euch mit den bisherigen *VIDEO-GAMES*-Ausgaben, kramt Euer ganzes Spielewissen zusammen und wagt Euch an den Zehnerpack Fragen.

Die Preise

Den Hauptpreis könnt Ihr nur gewinnen, wenn Ihr nicht nur die zehn Fragen in diesem Heft richtig beantwortet, sondern auch die 20 folgenden Knopfnüsse (verteilt auf die beiden nächsten *VIDEO-GAMES*-Ausgaben) löst. Die Grübelei kann sich allerdings lohnen: Einer von Euch wird demnächst den Original *Turtles*-Spielautomaten zu Hause stehen haben. Das 15000 Mark teure Gerät kommt direkt aus der Spielhalle und bietet vier Personen Platz für Schildkrötenrabatz.

Zusätzlich verlosen wir diesmal ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen sowie neun Konami-Module nach Wahl (für Game Boy, NES oder Super Nintendo). Um an diese Gewinne zu kommen, müßt Ihr "nur" die aktuellen zehn Fragen knacken. Viel Glück!

Die Fragen

Anschließend folgen die ersten zehn Fragen. Wer sich mit den *Turtles*-Spielen gut auskennt, wird sich deutlich leichter tun, die richtigen Antworten auszuknobeln.

Frage 1

Wie viele *Turtles*-Spiele sind von Konami/Palcom bislang in Deutschland für Game Boy, NES und Super NES erschienen?

a) fünf Spiele
b) sechs Spiele
c) sieben Spiele

Frage 2

Wie heißen die *Teenage Mutant Hero Turtles* in den USA?

a) Teenage Action Hero Turtles
b) Teenage Mutant Karate Turtles
c) Teenage Mutant Ninja Turtles

Frage 3

Auf dem NES gibt es mit den *Battletoads* einen ernsthaften *Turtles*-Konkurrenten. Welche Tiere spielen hier die Hauptrolle.

a) mutierte Riesenfrösche
b) schlaue Eidechsen
c) schleimige Schlangen

Frage 4

Kommt Euch diese Minischildkröte bekannt vor? Wer ist's?

a) Leonardo — von Shredder geschrumpft
b) Michelangelo jr. kurz vor seiner Entführung
c) ein frisch besiegter Endgegner

Frage 5

Welche der folgenden fernöstlichen Waffen dient den *Turtles* **nicht** als Waffe?

a) Bo-Stick
b) Nunchako
c) Kendo

Frage 6

Die vier Turtles tragen die Namen bekannter italienischer Künstler. Welche der folgenden drei Renaissance-Künstler hat keinen *Turtles*-Namensvetter?

a) Leonardo
b) Massaccio
c) Michelangelo

Frage 7

Welche Nahrung verspeisen die *Turtles* am liebsten?

Unser Super-Duper-Hauptpreis: Um diesen 15000-DM-Automaten einzusacken, müßt Ihr allerdings alle 30 Fragen (zehn in dieser Ausgabe, je weitere zehn in den nächsten zwei Heften) richtig beantworten.





EWERB TEIL 1

SELTEN ALLEIN

a) Pommes
b) Steaks
c) Pizza

Frage 8

Noch plaudert April O'Neal fröhlich 'drauf los, doch gleich…

a) …wird sie von Shredder gekidnapped
b) …wird die Freiheitsstatue von Krang gemopst
c) …versetzen die Turtles die Zuschauer in Aufregung

Frage 9

In den USA sind die *Turtles*-Spiele ebenfals sehr beliebt. Wieviel verschiedene NES-Spiele mit den *Turtles* tummeln sich dort in den Regalen der Kaufhäuser?

a) zwei
b) drei
c) vier

Frage 10

Neben den unzähligen Spielen mit den *Turtles*, dürfen Fans zwei Kinofilme mit den Kampfschildkröten anschauen, diverse Comics lesen, sich an der TV-Zeichentrickserie erfreuen oder durchs passende Rollenspiel in den Schildkrötenpanzer schlüpfen. Für welches Medium hat der Schöpfer die ersten Turtles erfunden?

a) Kinofilm
b) Fernsehserie
c) Comics

Wenn Ihr die Antworten parat habt, dann schnappt Euch eine Postkarte und schreibt die hoffentlich richtigen Lösungsbuchstaben (also beispielsweise 1c, 2a, 3b, etc.) darauf. Wie immer, ist auch bei diesem Wettbewerb der Rechtsweg ausgeschlossen. Schickt die Postkarte bis spätestens zum 10. Dezember an

Verlag Markt & Technik AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort Turtles
8013 Haar bei München

Wir wünschen Euch viel Glück.



1 TOP

Keine Sportart jongliert mit so vielen Zahlen und Statistiken wie Baseball. Auf den folgenden Seiten findet Ihr neben einer Auswahl besonders empfehlenswerter Module auch einen kleinen Einblick in Regelwerk und Fachbegriffe.

Baseball

Diamonds are forever

Seit anderthalb Jahrhunderten schreibt Baseball in den USA Geschichte. Abner Doubleday, Begründer und Vater der legendären Sportart, verewigte sich mit seinem Ballspiel in den Herzen mehrerer Generationen — Baseball wurde ein fester Teil der amerikanischen Kultur.

Back to the Roots

Der Videospielboom Anfang der achtziger Jahre brachte neben "Space Invaders" und "Pac Man" auch sporadisch Baseball-Umsetzungen aus Übersee aufs europäische Festland. Während "Baseball" auf dem Atari VCS nur drei Spieler in der Defensive zur Verfügung stellte, trumpfte das Konkurrenzmodul fürs Odyssey (gab's in Deutschland als "G 7000" von Philips) mit voller Besatzung und kompletter Spielfläche — die Atari-Version hatte noch kein Outfield — auf. Für das "aufwendige" Szenario verzichtete man allerdings auf den Computergegner, ohne einen menschlichen Mitspieler lief gar nichts. Auf Mattels innovativer Intellivision-Konsole erschien die erste komplexe Simulation: Zur Freude aller "Beteiligten" durften in "Major League Baseball" interaktiv auf dem Bildschirm Läufer avanciert und Bases gestohlen werden — leider fehlte immer noch ein computergesteuertes Gegenüber. Die überarbeitete Version "Major League All Star Baseball" brachte neben beschleunigtem Spielablauf endlich den lang ersehnten Einspielermodus in die heimischen Wohnzimmer. Nach zweijähriger Mattel-Dominanz schlug Atari mit "RealSports Baseball" zurück, und bot neben ersehntem Computergegner auch unterschiedliche Pitches (Würfe) und Bunts.

NEW YORK YANK
WORLD CHAMPIONS
1937



"The early days": Ataris "RealSports Baseball" und "Major League Baseball" von Mattel

Die Gegenwart

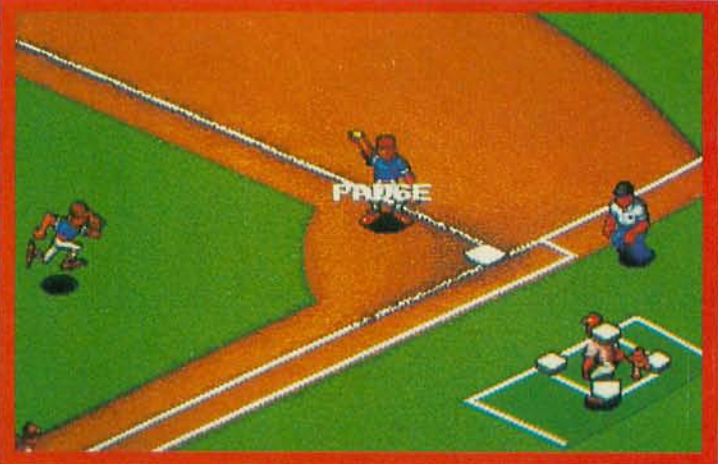
Für videospielverrückte Baseballer gibt's eine Traumkonsole: Das Neo Geo von SNK. Unter den 30 bisher erschienenen Modulen trifft man auf drei durchgestylte Baseballumsetzungen — "Baseball Stars Professional", "Baseball Stars 2" und "Super Baseball 2020" — die mit pompöser Grafik und dröhnendem Sound auftrumpfen. Neben den überdimensionierten Modulmonstern der SNK-Edelschmiede ziehen aber auch andere Umsetzungen für verschiedene Systeme die Baseballfreaks vor den Monitor: "Super League Baseball" gab's in den Kinderstunden des Sega-Mega-Drive nur als Japanimport, wanderte aber nach der offiziellen Markteinführung des 16-Bitters in Deutschland auch in hiesige Ladenregale. "Hardball" von Electronic Arts ähnelt den Computerversionen. Nur wer viel Wert auf taktisches "Techtelmechtel" legt, wird mit dieser Umsetzung zufrieden sein: Bei "Hardball" liegen die Prioritäten klar auf Strategie und Managing, der Actionteil ist für Konsolenverhältnisse recht dürftig.

Super-Nintendo-Besitzer müssen nach wie vor auf Importe zurückgreifen, um auf ihrem System in den Genuß der komplexen Sportart zu kommen. Allerdings können die Jaleco-Module "Super Professional Baseball" Teil 1 & 2 nur fanatische Anhänger in ihren Bann ziehen. Dafür lieferte der japanische Hersteller auf dem Game Boy ein Spitzenmodul für den Unterwegsbetrieb: "Bases Loaded" (japanischer Titel: "Baseball Kids") wurde für das kleine Handheld extra überarbeitet und LC-Display-gerecht umgesetzt…



Die Glorreichen Drei

Billig sind sie nicht, die drei "größten" Baseballmodule: "Baseball Stars Professionell", "Super Baseball 2020" und "Baseball Stars 2" fürs Neo Geo. Dafür bekommt der anspruchsvolle und finanziell gut ausstaffierte Freak einiges geboten — wer alle drei Spiele sein eigen nennt, besitzt ganze 164 MBit der amerikanischen "National Pasttime".



Der Oldie unter den Neo-Geo-Umsetzungen: "Baseball Stars Professional" macht vor allem zu zweit Laune



Ein Routinespiel am Ersten sorgt für's sichere Aus



"Abräum-Hitter" Joe ist für Homeruns zuständig

Baseball Stars Professional

Gut zwei Jahre ist es her, daß SNK als zweites Modul ein Baseballspiel herausbrachte. Wer sich schon damals die Spielhalle nach Hause geholt hatte, kam wegen mangelnder Modulauswahl an **Baseball Stars Professional** nicht vorbei. Die meisten Neo-Geo-Fans blieben (nach anfänglichen Schwierigkeiten mit dem Regelwerk) bis heute an diesem detaillierten Sportspiel kleben und wagen hin und wieder eine Partie gegen die Konsole oder einen Freund.

In "Baseball Stars Professional" könnt Ihr neben Freundschaftsspielen auch an einer Liga (Memory-Card-unterstützt) teilnehmen. Die Akteure der einzelnen Teams sind Prominente aus den Geschichtsbüchern und dem Show-Business: Bei den "Battle Knights" tauchen bekannte Namen der Tafelrunde auf, während Rambo in der Riege der "Hollywood Superstars" natürlich nicht fehlen darf. Zwei nette Damen "beturteln" Euch im Auswahlmenü mit einem zart formulierten "Make Selection", und bedanken sich nachher höflich für Euer Interesse.

Das ganze Spiel, inkl. Inning-Pausen, wird von einem Sportsprecher kommentiert — sein Vorrat an Sprüchen ist zwar nicht unerschöpflich, sorgt aber für die passende Atmosphäre und regt die Lachmuskulatur an. Zum Spiel tretet Ihr nach Lust und Laune im "SNK-Sky-Dome" (überdacht) oder auf einen zugigen Frischluftplatz an. Auf dem Spielfeld beginnt Ihr mit dem Duell Batter-gegen-Pitcher. Der Schlagmann nützt neben den normalen Schwüngen drei verschiedene Bunts, um sich entweder aufs erste Base vorzuarbeiten oder einen Teamkollegen zu avancieren. Drescht Ihr mit Eurem Batter einen Homerun in die Zuschauertribünen, beginnt die Menge zu toben. Nach einer kurzen Einblendung auf der Anzeigentafel läuft Euer Star die Bases ab und feuert dabei das brausende Publikum an. Kassiert Ihr ein "Strike-Out", zerbricht Euer Batter wutentbrannt seinen Schläger.

In der Defensive steuert Ihr hauptsächlich den Pitcher. Schnelle wie langsame Würfe können von Euch je nach Qualifikation des Werfers gesteuert und während des Fluges verändert werden. Lassen die Kraftreserven nach, nimmt nicht nur die Wurfgeschwindigkeit, sondern auch die Beeinflußbarkeit der Flugbahn drastisch ab.

Super Baseball 2020

Im Jahr 2020 ist konventionelles Baseball out. Die Spieler sind komplett mit Metallrüstungen gepanzert, um vor knallharten Rempeleien und eventuellen Kontakten mit dem stählernen Ball geschützt zu sein. Auch das Stadion gleicht eher dem Laderaum eines Science-fiction-Frachters als einem grasbewachsenen Ballpark — die Spieler laufen nicht ins "Cyber Egg"-Stadion ein, sondern werden in bester "Raumschiff Enterprise"-Manier auf den Platz gebeamt. Die Pitcher der Super Baseball Association schleudern Euch den Ball mit einer Geschwindigkeit von bis zu 300 Stundenkilometer entgegen. Wird ein gegnerischer Batter von der Stahlkugel abgeschossen, kommt bei besonders heftiger "Beschädigung" ein Krankenraumschiff und bringt den Verletzten ins nächste intergalaktische Hospital.

Für sämtliche Aktionen bekommt Ihr Credits gutgeschrieben oder abgezogen: Schlagt Ihr einen Solo-Homerun, addieren sich satte 4000 Credits auf Euer Konto, einem von Euch demolierten Schlagmann müßt Ihr die Reise ins Krankenhaus wiederum mit 2000 Einheiten der zukünftigen Währung bezahlen. Mit Eurem erkämpften Geld rüstet Ihr z.B. den Wurfarm Eures Pitchers auf oder bringt die Schlagkraft des nächsten Batters auf Vordermann. Dabei gibt's unterschiedliche Preiskategorien: Das Aufrüsten eines "menschlichen" Spielers ist weitaus günstiger als spezielles Tuning an einem Blechkumpel — Roboter und Frauen sind bei "Super Baseball 2020" ebenso wie das männliche Geschlecht vertreten. Die



Futuristisch geht's in "Super Baseball 2020" zu



Das Regelwerk wird bis zum Jahr 2020 modifiziert

Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen ?
Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

NO MORE SECRETS!



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 1
Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1 DM 29,-

R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker
Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.
1992, 269 Seiten
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 2
The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...
1992, ca. 250 Seiten
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

Mike Harrison
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.
1992, ca. 280 Seiten
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!



Markt&Technik DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8230-1



größte Abwandlung des Regelwerks ist das extrem verkleinerte Foul-Territory und der nur hinter dem Center-Field gültige Homerun-Bereich. Außerdem sorgen immer zahlreicher auftauchende Kontaktminen durch ihre Detonation für Verwirrung in der Defensive.



Jeder Batter zieht vor dem Duell seine Show ab



Nervöse Batter gibt's in "Baseball Stars 2"



Baseball Stars 2

In **Baseball Stars 2** geht's im Gegensatz zum Vorgänger grafisch nicht im Comic-Stil, sondern realitätsnäher zu. Jeder Spieler hat sein eigenes Konterfei, das Euch mit nervösem Zucken oder abgeschlafftem Hecheln über den Zustand des Akteurs auf dem Laufenden hält. Bekannte Temperamentsausbrüche wie z.B. das Zerbrechen des Schlägers nach einem Strike-Out gesellen sich der erweiterten Wutanfallpalette hinzu: Abgeworfene Schlagmänner landen in Großaufnahme ihre wuchtige Faust im Gesicht des Pitchers und nach jedem Aus argumentiert der Base-Coach der angreifenden Mannschaft mit einem der Umpire (Schiedsrichter). Spektakuläre Feldspiele im In- und Outfield werden mit Zwischensequenzen illustriert. Nehmt Ihr am Ligabetrieb teil, unterhält sich nach jedem Spiel der Team-Besitzer mit Euch. Im Anschluß dürft Ihr einen besonders starken Akteur plus Assistenten ernennen. Steht es während eines Matchs punktmäßig schlecht um Euch, taucht der Team-Eigner auf und überrascht mit einem neuen, schlagkräftigen Spieler oder einem zusätzlichen Power-Up. Mit den aufpowernden Extras (für jeden Sieg gibt's zehn neue) drückt Ihr dem Batter einen effektiveren Schläger in die Hand und vergrößert so die Chance auf einen sicheren Hit oder sogar Homerun.

Damit auch Anfänger Spaß mit "Baseball Stars 2" haben, gibt's eine Automatikfunktion bei der die gesamte Verteidigung vom Computer gesteuert wird.

"Play Ball" auf Game Boy und Mega Drive

Wesentlich preiswerter geht's auf dem Sega-Mega-Drive und dem Nintendo-Game-Boy zu. Auch wenn's grafisch und akustisch nicht so imposant rüberkommt, ist der Spielspaß genauso hoch wie bei den Hunderte von Mark verschlingenden SNK-Kolossen.

Super League (Mega Drive)

Für den Zeitraum von fast zwei Jahren war **Super League** das beste Videospiel-Baseball. Es bietet zwar nur zwei verschiedene Perspektiven — Feld-Draufsicht und Schlag/Pitching — ist aber technisch und inhaltlich auf dem Posten.

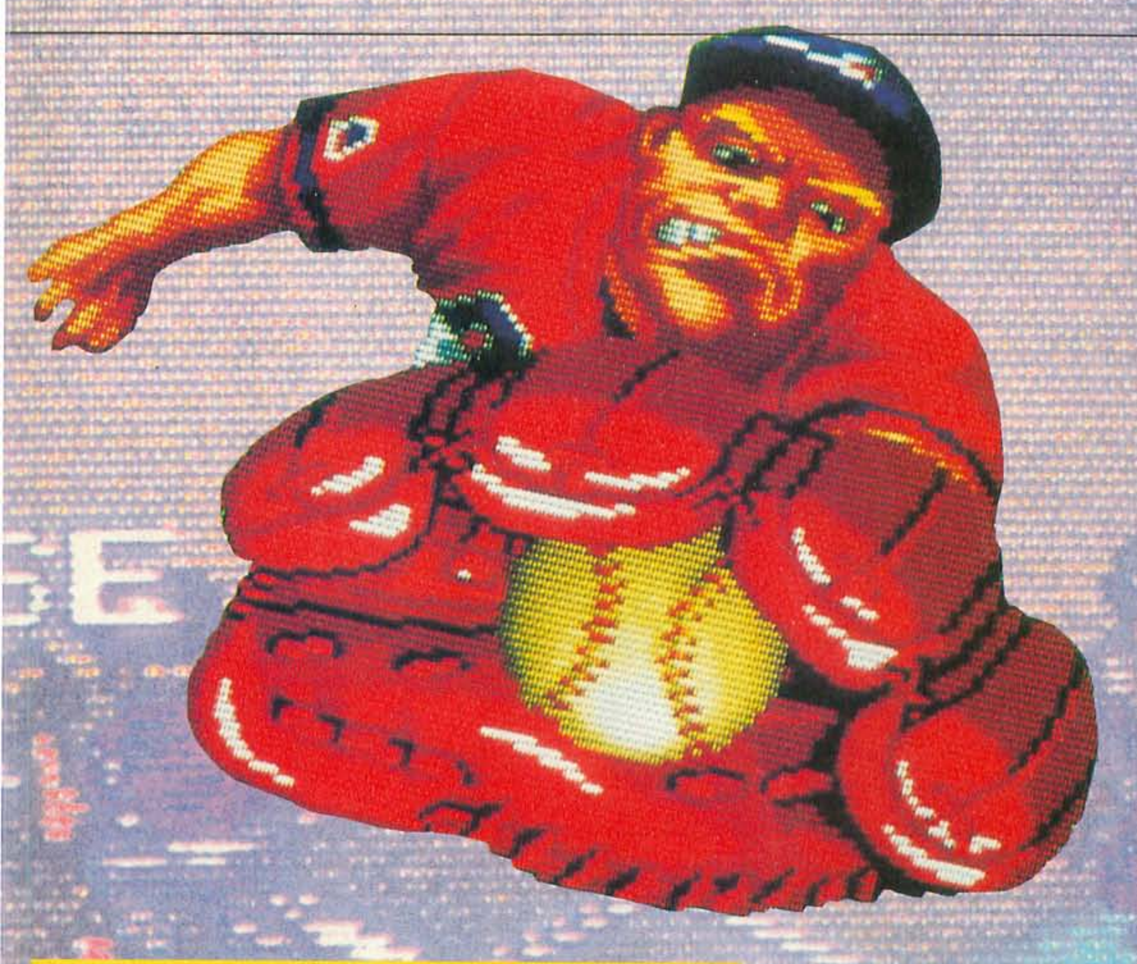
In "Super League" tretet Ihr entweder gegen den Computer in einem Freundschaftsspiel oder der Liga an. Außerdem könnt Ihr mit einem Freund zu zweit gegeneinander spielen. Die Würfe des Pitchers lassen sich während des Fluges verändern, nur bei der Geschwindigkeit müßt Ihr Euch zwischen "Langsam" und "Schnell" entscheiden. Unterschiedliche Schlagvarianten gibt's keine, dafür hat Euer Schlagmann in der Batter's Box viel Bewegungsfreiraum in alle Richtungen. Sobald Läufer an den Bases stehen, zeigen kleine Fenster am oberen Bildschirmrand die Situation am jeweiligen Mal an — avanciert Ihr einen Läufer, könnt Ihr den Abstand über die detaillierten Einblendungen genau einschätzen. Entscheidet sich der Werfer zu einem Pick-Off wird auf die Draufsicht umgeblendet — dadurch überblickt Ihr das komplette Feld inkl. Foul-Territory. Droht Euer Pitcher zu ermüden, wechselt Ihr ihn aus. In punktträchtigen Momenten laßt Ihr wiederum einen neuen Schlagmann (Pinch-Hitter) an die Home-Plate schreiten.



"Super League" für's Mega Drive ist ein unverwüstlicher Evergreen







Bases Loaded (Game Boy)

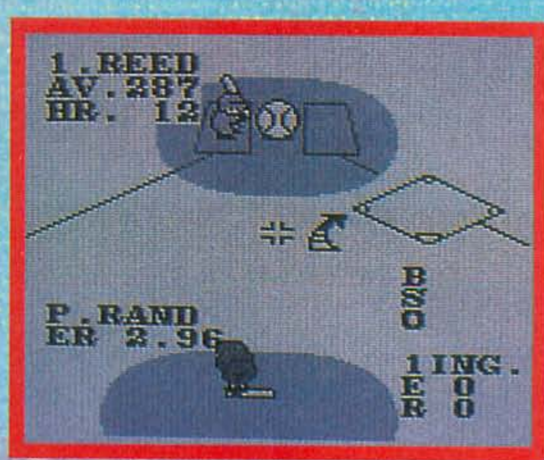
Für's weitverbreitete Nintendo-Handheld ist Jaleco's **Bases Loaded** das Optimum. Wie auf den Heim-Konsolen könnt Ihr Bases stehlen und gegnerische Batter abwerfen – auch die kleinen Freudenfeiern nach einem Homerun sind vorhanden. Die Bildschirmdarstellung ist dreidimensional: In der Defensive verbringt Ihr die meiste Zeit hinter dem Mound des Pitchers. Sobald Ihr am Schlag steht, wechselt die Sicht auf eine Hinter-Homeplate-Position. Welche Bases mit Euren Läufern besetzt sind oder ob ein Runner des gegnerischen Teams zum nächsten Mal stiehlt, entnehmt Ihr einem kleinen "Radar"-Diamond. Einzigartig ist die Anwahl der Pitches: Zuerst peilt Ihr die Homeplate an und sucht anschließend unter z.B. Screwballs oder Change-Ups nach dem passenden Wurf. Sämtliche Defensiv-Spieler können auf Euren Befehl nach Bällen hechten oder hochspringen und dadurch ein spektakuläres Aus "zaubern". Besonders unterhaltsam sind Link-Partien gegen einen spielstarken Freund.

Jaleco's Duo (Super Nintendo)

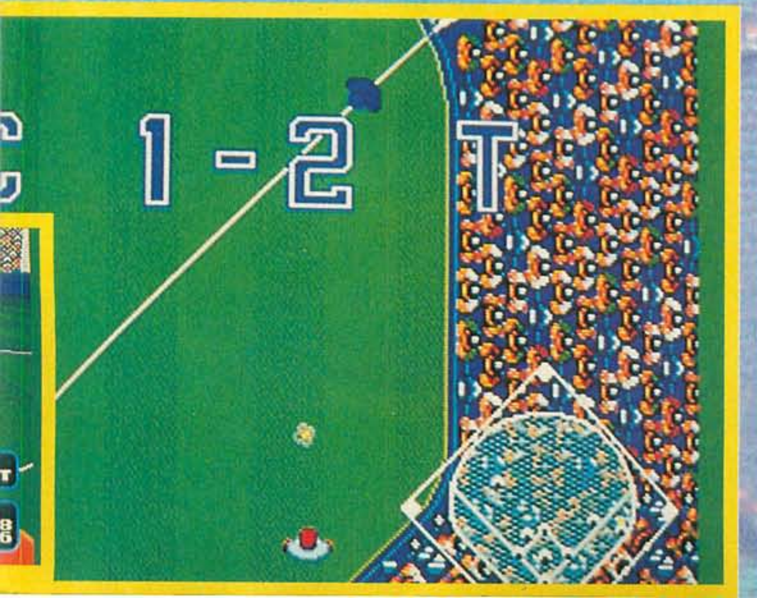
Fürs Super Nintendo gibt's bis jetzt nur zwei mittelmäßige Umsetzungen: **Super Professional Baseball** Teil 1 & 2 von Jaleco. Die schlechte Steuerung und unterdurchschnittliche Grafik beider Versionen mindert den Spielspaß erheblich. Im zweiten Teil wurde die optische Präsentation zwar überarbeitet, am Spielablauf selbst änderte sich aber kaum etwas.

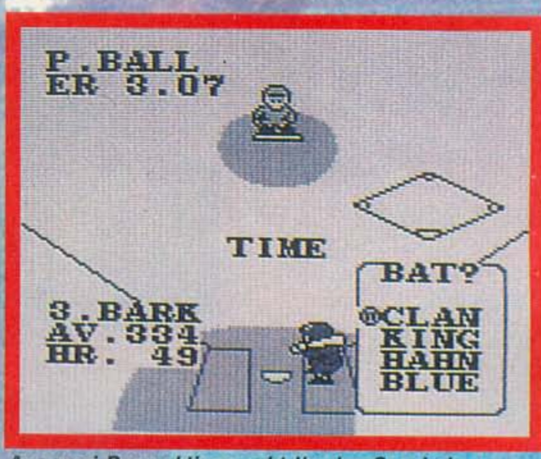






Winzig, witzig, einfach gut: "Bases Loaded"





Aus zwei Perspektiven seht Ihr das Geschehen



Kleines Baseball-Einmaleins

BATTER — Schlagmann des angreifenden Teams.

BASE ON BALLS — Wenn ein Werfer vier Fehler macht (Ball), darf der Schlagmann zum ersten Base gehen. Manchmal wirft ein Pitcher absichtlich vier Balls, damit der Batter nicht schlagen kann **(INTENTIONAL BASE ON BALLS).**

BASES LOADED — Auf jedem Base steht ein Runner des angreifenden Teams.

BATTING ORDER — Für das Spiel festgelegte Reihenfolge, in der die Spieler einer Mannschaft schlagen.

BUNT — Taktische Finesse des Schlagmannes mit der er die verteidigende Mannschaft überraschen will. Er schlägt den Ball nicht, sondern läßt ihn nur vom Bat (Schläger) abtropfen.



DESIGNATED HITTER — Spieler, der in der Offensive anstelle des Pitchers schlägt.

DOUBLE — Schlag, der so gut ist, daß der Batter das zweite Base erreicht.

DOUBLE PLAY — Defensiv-Spielzug, bei dem zwei angreifende Spieler ausgemacht werden.

ERROR — Fehler der verteidigenden Mannschaft, durch den ein angreifender Spieler ein Base erreicht.

FAIR TERRITORY — Zentraler Teil des Spielfeldes zwischen den Seitenauslinien (Foul Lines).

FIELDER — Spieler der verteidigenden Mannschaft, mit Ausnahme des Pitchers. Steht der Werfer nicht am Rubber (Pitcher's Plate), gilt er auch als Fielder.

FOUL TERRITORY — Teil des Spielfeldes zwischen den Zuschauern und der Seitenauslinie.



FLYBALL — Ein geschlagener Ball, der den Boden nicht berührt.

FORCE OUT — Befindet sich ein Spieler in einer Force-Play-Situation (d.h. er muß laufen, weil der Batter durch einen Hit das Recht aufs erste Base bekommt), so ist er nicht nur aus wenn er mit dem Ball berührt wird, sondern auch wenn das Base zu dem er als nächstes laufen muß von einem Verteidiger in Ballbesitz berührt wird.

FORCE PLAY — Laufzwang. Da nur jeweils ein Läufer auf einem Base stehen darf, muß z.B. ein Runner das erste Mal räumen, wenn ein Batter einen Ground Ball ins Fair Territory schlägt.

FOUL BALL — Schlag ins Seitenaus. Zählt als Fehler (Strike), wenn der Schlagmann noch keine zwei Strikes auf seinem Konto hat.

GROUND BALL — Geschlagener Ball, der im Fair Territory den Boden berührt.

HIT — Schlag ins Fair Territory, durch den der Batter das erste Base erreichen kann.

HIT BY PITCH — Ein Wurf des Pitchers trifft den Batter — der Schlagmann darf ungefährdet aufs erste Base gehen.

HOMEPLATE — Mal in der unteren Ecke des Infields. Start und Ziel der angreifenden Spieler.

HOMERUN — Schlag, der über die Außenbegrenzung des Fair Territorys hinausfliegt. Alle Runner, die sich auf den Bases befinden, und der "glückliche" Batter dürfen zur Homeplate gehen.



INFIELD — Bereich des Fair Territory's in dem "Diamond", der durch die Bases gebildet wird.

INNING — Spielabschnitt. Ein Inning ist vorbei, wenn beide Teams einen Angriffsversuch beendet haben.

OUTFIELD — Bereich des Fair Territory zwischen Infield und Außenbegrenzung.

PICK OFF — Wurf des Pitchers (vom Rubber aus) zu einem Baseman, um einen avancierenden Runner auszumachen.

PINCH RUNNER — Auswechslung in der Offensive. Der ausgewechselte Spieler ist ein Läufer.

PINCH HITTER — Auswechslung in der Offensive. Der ausgewechselte Spieler ist ein Schlagmann.

PITCHER'S MOUND — Flacher Wurfhügel auf dessen Spitze das Pitcher's Plate liegt.

PITCHER'S PLATE — Gummiplatte, von der der Pitcher zum Catcher wirft.

RUBBER — Siehe "Pitcher's Plate".

RUN — Punkt für die angreifende Mannschaft, wenn ein Runner die Homeplate erreicht.

RUNNER — Angreifender Spieler, der von Base zu Base läuft.

SACRIFICE — Der Batter opfert sich, um einen Runner die Möglichkeit zu geben sich zum nächsten Base vorzuarbeiten.

SINGLE — Schlag, der ausreicht um aufs erste Base zu gelangen.

SQUEEZE PLAY — Wenn ein Läufer auf der dritten Base steht, buntet der Schlagmann den Ball damit der Runner die Homeplate erreicht und punktet.

SUICIDE SQUEEZE — "Selbstmord" in der gleichen Situation: Der Runner läuft schon los, bevor der Schlagmann gebuntet hat. Verfehlt der Batter den Ball, droht dem Läufer das sichere Aus durch den Catcher.

STEAL — Ein schneller Läufer des Offensiv-Teams erreicht ein Base, ohne daß ein Ball geschlagen wurde; er hat das Base gestohlen.

STOLEN BASE — Siehe "Steal".

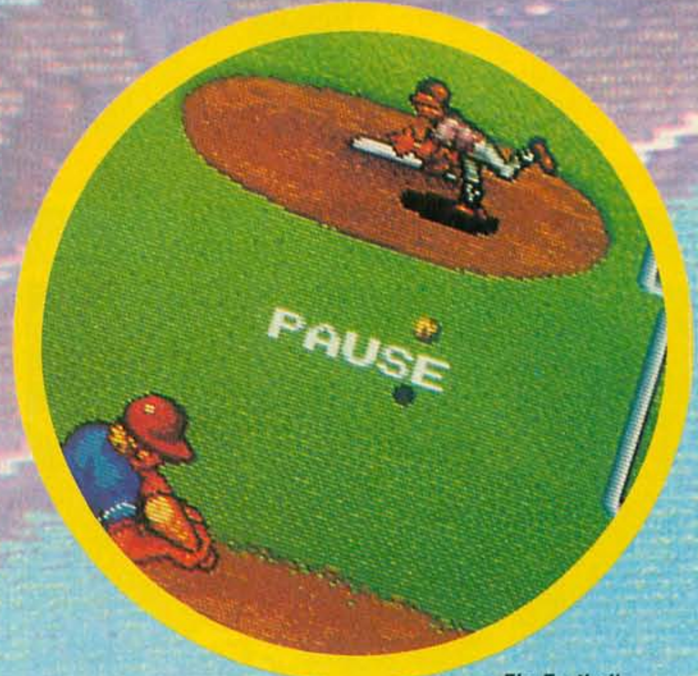
STRIKE — Fehler des Batters beim Schlagen.

STRIKEZONE — Ein imaginärer Raum über der Homeplate. Seine Höhe ist abhängig von der Größe des jeweiligen Batters. Nach unten wird die Strikezone von der Oberkante des Knies, nach oben vom Mittelpunkt der zwischen Schulter und Gürtel liegt begrenzt. Es zählt als Strike, wenn der Schlagmann einen Ball, der durch diese Zone fliegt, nicht trifft oder erst garnicht danach schwingt.

TAG — Berühren eines angreifenden Spielers mit dem Ball. Der Ball kann sich im Handschuh oder in der freien Hand befinden. Der Spieler ist nur aus, wenn der Ball bei der Berührung nicht fallengelassen wird.

TAG UP — Will ein Runner auf einen Flyball zum nächsten Base laufen, muß er sein Ausgangs-Base nochmal berühren nachdem der Ball von der Defensive aus der Luft gefangen wurde.

TRIPLE — Schlag, der so gut ist, daß der Batter die dritte Base erreichen kann. *MICHAEL PAUL*



Ein Fastball schraubt sich Richtung Batter

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht: brandneue Spiele für den Amiga? Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzige fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!

IN KÜRZE

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-

Frank Stieper
Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga. Spiele-Spaß: Außerirdische greifen an.
- PowerBlast: Außerirdische greifen an.
- MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
- RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
- MoveIT: Kästchen rangieren.
- MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
- BrainStorm: Mastermind stand Pate.

1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*

* unverbindliche Preisempfehlung

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!



IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.

8430-1

Seit dem Computercomic-Pionier "Shatter" hat sich die Hardware weiterentwickelt: Pepe Marenos "Im Netz des Jokers" entstand auf einem High-End-Macintosh-System unter Zuhilfenahme von Scanner und CAD-Programmen.

Ihr interessiert Euch für High-Tech-Trends, multimediale Unterhaltung und zukunftsweisende Publikationen? Ab dieser *VIDEO GAMES* kommt Ihr mit einer eigenen Rubrik auf Eure Kosten.



Komponente für Low-Budget-VR-Systeme: Das Private Eye

Wer Filme ohne aufwendige Computereffekte haßt, Musik nur in elektronisch verfremdeter Fassung genießen kann und sich in den eigenen vier Wänden ausschließlich mit dem Laser-Disc-Player und dem Multimedia-PC unterhält, muß weiterlesen. Sowohl für den Unterhaltungskonsumenten als auch für den Kreativen hat die Zukunft schon begonnen.

Für diese *VIDEO GAMES* begnügen wir uns noch mit der Vergangenheit: Auf den folgenden Seiten findet Ihr Besprechungen von Publikationen und Geräten, die's schon seit einiger Zeit zu kaufen gibt. Die vorgestellten Bücher, Comics und High-End-Geräte sammelten sich in den letzten Monaten (der Zeit *vor* Cybermedia) auf unseren Schreibtischen — quasi als Zusammenfassung der letzten Monate und Einführung in unsere neue Rubrik werden sie Euch nun vorgestellt.

INHALT



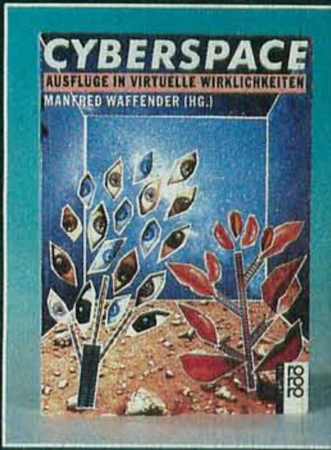
Media

Bücher

Virtuelle Lektüre

Zum Mode-Thema "Cyberspace" hat der Videospielgigant Nintendo einen guten Draht: Nach scheuen Anfangsversuchen mit dem Power Glove für das NES (von der primitiven Software kaum genutzt, setzten ihn amerikanische Programmierer nun als Low-Budget-Virtual-Reality-Handschuh ein) soll bis zur Jahrtausendwende das progressivste Medium in jedes japanische Wohnzimmer getragen sein. Nintendo spendierte schon vor Jahren mehrere Millionen Dollar für Forschungsarbeiten auf dem Gebiet der Erziehungs- und Bildungsverstärker: Was lernt das Kind beim Spiel und wie muß eine Konsole aussehen, die als Lehrer und als Unterhaltungskünstler zur Jahrtausendwende in jedem Wohn- und Klassenzimmer ihren Platz hat?

Obwohl sich Bücher mit den Schlagworten "Cyberspace" und "Virtual Reality" im Titel so gut verkaufen wie das neueste Mario-Abenteuer, gibt's im deutschsprachigen Raum nur wenig kompetente Lektüre zum Thema. Der amerikanische Journalist Howard Rheingold klapperte die progressivsten Soft- und Hardwa-





Seit Sommer auf dem deutschen Markt: H. Rheingolds Virtuelle Welten und M. Waffenders Cyberspace erschienen bei Rowohlt



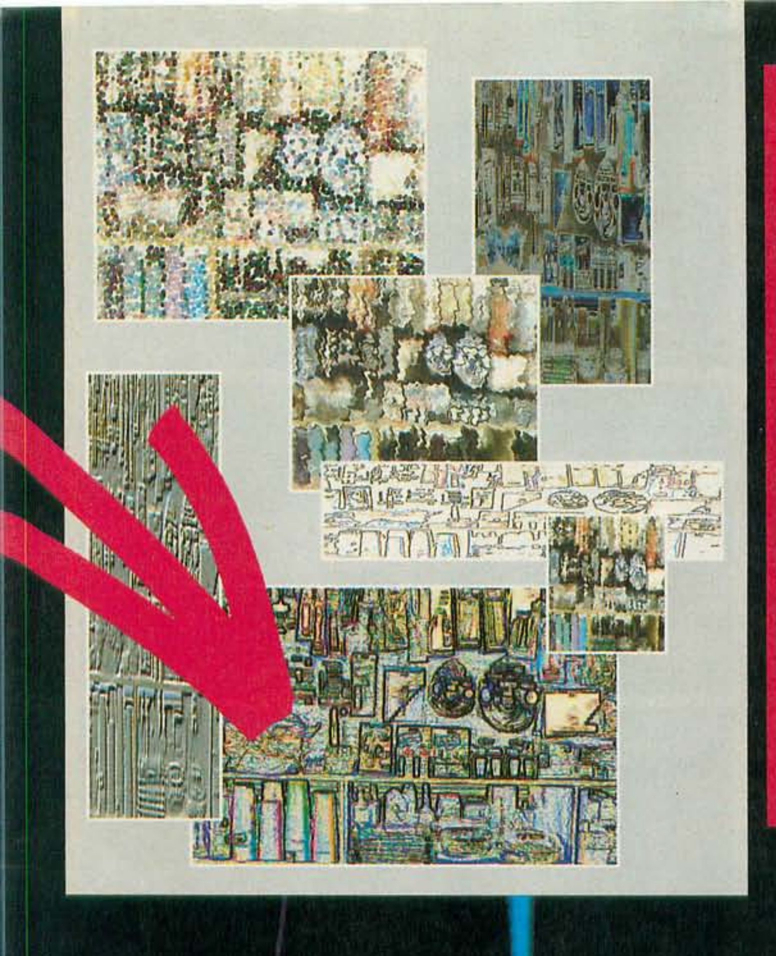
reentwickler der Welt ab und begleitet sie für ein paar Monate auf der Suche nach der ultimativen Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. In Japan, Europa und Amerika stieß er auf angewandte Virtual-Reality-Techniken in Wissenschaft und Unterhaltung. Rheingolds Buch ist eine Reise durch die Entwicklungsabteilungen namhafter amerikanischer Universitäten und renommierter japanischer "Wissenschaftstädten": Rheingold spricht mit Informatikern, Grafikspezialisten und Kognitionswissenschaftlern, erlebt "ferngesteuerte" Roboter in virtueller Umgebung, kraftreflektierende Hardware und simulierte Oberflächenstrukturen. Theoretisch ist bereits alles möglich — da aber Rheingolds Gesprächspartner erst am Anfang einer langen Entwicklungslinie stehen, wird auch vom Leser viel Vorstellungskraft gefordert. Kaum eine Neuentwicklung erschöpft sich in den angesprochenen Möglichkeiten, erst wenn sich verschiedene Trends und Technologien verbinden, wird die Arbeit und der Spaß im Cyberspace zur Alltäglichkeit. Rheingold zeigt, daß kaum ein Wissenschaftler oder Medientheoretiker um die Suche nach der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine herumkommt: Über die Lochkarte zum menügefüllten Hi-Res-Bildschirm und zur Maus — von dort schließlich direkt in eine virtuelle Umgebung, die der Benutzer mit all seinen Sinnen direkt erfaßen und manipulieren kann.

Auch Entwicklung und Inhalt der Computer- und Videospiele übersieht der Autor nicht: Angesprochen werden u.a. die künstlichen Welten des amerikanischen Adventurespiels, die

Micha Schaubs "langweiligstes Motiv" mit dem Programm Fotoshop verfremdet. Aus: code X

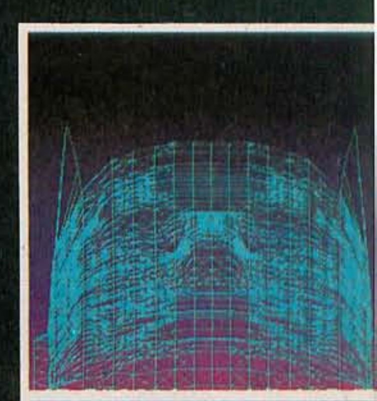
Räume aus Licht. Aus: Cyberspace

Aus: Cyberspace — Ausflüge in die Virtuelle Wirklichkeit

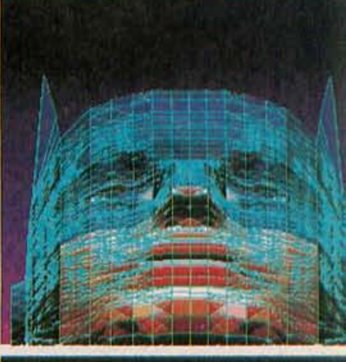


Aus dem Lumatron dimmte ein kräftiges Licht, sanfte Scalarfelder pulsten durch den Raum. Der Ionenaustauscher summte ein Lied, aromatische Düfte, digitales Meeresrauschen und Hemi-Sync-Signale füllten den Raum. Es konnte losgehen.

Lutz Berger: Isis (aus: Cyberspace – Ausflüge in die Virtuelle Wirklichkeit)









kraftreflektierende Hydraulik des Atari-Automaten *Hard Drivin'*, Multi-User-Netzwerk-Spiele und die Pläne des Marktführers Nintendo. Im Kapitel "Der wirklichkeitsindustrielle Komplex/Der Ursprung des Schauspiels und die Zukunft der Unterhaltung" bemerkt Rheingold trocken: *Pac-Man brachte in einem Jahr mehr ein als Hollywood und Las Vegas zusammen.* Wer's gerne etwas abstrakter hat, darf sich über Sätze wie *(...) zeigt, daß sich interaktive Medien wie Videospiele und Adventure-Games allmählich zu jener Form dramatischer Interaktion entwickeln, die Aristoteles in seiner "Poetik" beschrieben hat* freuen. Daß sich Rheingold ob der Komplexität der Thematik (von der Hardcore-Informatik bis zu den Theaterwissenschaften) übernommen hat, fällt kaum auf: Teils werden Abkürzungen falsch entschlüsselt und so in Sinn und Herkunft entstellt. Abgesehen von diesen Mini-Mankos ist Rheingolds **Virtuelle Welten** das bisher überzeugendste Sachbuch zum Thema. Infonauten und High-Tech-Freaks, Spieler und Cyberpunks kommen – sollten sie nicht schon die amerikanische Original-Ausgabe im Bücherregal stehen haben – kaum an den "Reisen im Cyberspace" vorbei.

Als leichtverdaulichen Einstieg hat Rowohlt ein Paperback zum gleichen Thema im Programm: **Cyberspace — Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten**, wird vom Manfred Waffender herausgegeben und informiert durch 25 Essays und einen farbigen Foto-Mittelteil. Neben etablierten Cyberspace-Fachleuten wie VPL-Gründer Jaron Lanier und William Bricken von Autodesk kommen Computermusiker, Grafiker und Programmierer zu Wort. Japaner gibt's in "Cyberspace" keine, dafür sagen bereits viele deutschsprachige Fachleute zu Themen wie Mensch-Computer-Schnittstelle, Teledildonic (Sex im Cyberspace), die Reproduzierbarkeit von Träumen und "Realitäten" und das Netzwerk als Raum ohne Entfernungen aus. Der Programmierer Tim Stryker stellt sich und seinen Lesern mit "Ist Wirklichkeit etwas Virtuelles?" schließlich die entscheidende Frage. Waffenders Buch ist cool layoutet, inhaltlich aber ein nervöser Tanz zwischen grundverschiedenen Ansatzpunkten, Ablehnung und Bejahung. Es hinterfragt den Trendbegriff Cyberspace und springt von Essay zu Essay zwischen phantasievoller Spekulation und wissenschaftlichem Fact hin- und her. Am Thema Videospiele argumentiert es jedoch geschickt vorbei – obwohl sich im Autorenverzeichnis neben Medientheoretikern, Physikern und Verlegern auch zwei Spieldesigner zu Erkennen geben. Trotzdem essentielle Lektüre: unterhaltsam und kritisch.

An den Praktiker wendet sich ein Buch aus dem Dumont-Verlag: **code X** schrieb der Designer und Multimedia-Profi Mischa Staubder für den profesionellen Kreativen. Interessierten Laien, wie auch dem angesprochenen Design-Profi führt Schaub durch den Dschungel der Trend- und Modewörter (Virtuelle Realität und Hypermedien, Interfacedesign, Raytracing und Bewegungsunschärfe). Schaub erklärt, wo und wie sich in der Computergrafik die Bereiche Unterhaltung/Kunst und Wissenschaft/Technik treffen. **code X** wurde am MacIntosh erstellt, ist inhaltlich korrekt, kompetent illustriert und vom Autor progressiv-zeitgrecht layoutet: Der neugierige Einsteiger hat nach der Lektüre (dank des Zusammenspiels von Text, Illustrationen/Grafiken und Layout) viel gelernt, aber nur Grafiker und Designer die schon jetzt mit ihrem MacIntosh oder Multimedia-PC verwachsen sind, können wirklich von **code X** profitieren.

H. Rheingold:
Virtuelle Welten
Rowohlt 1992

M. Waffender:
Cyberspace: Ausflüge in Virtuelle Wirklichkeiten
rororo Computer 1992

M. Staub:
code X: Multimediales Design
Studio DuMont 1992

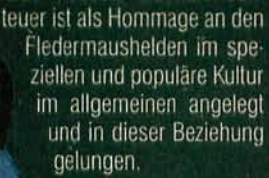


HARDWARE

Batman gegen Cyberpunks

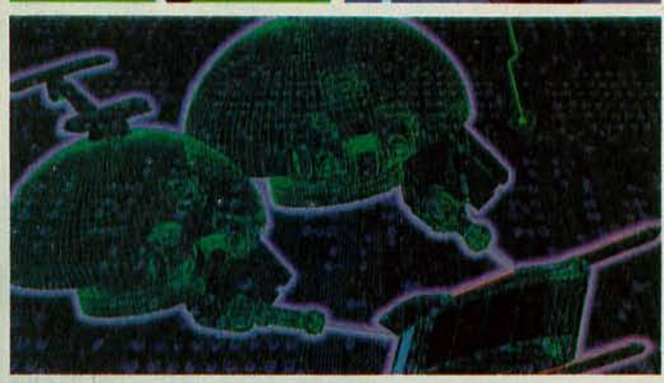
Nach Frank Miller, Simon Bisley und Dave Mc Keen versucht sich mit Pepe Moreno ein weiterer Kultstar der anglo-amerikanischen Comicszene am populärsten Superhelden der Medienwelt. Wie Kollege Mike Seanz arbeitet Moreno mittlerweile am Apple MacIntosh und steht damit auch künstlerisch dem Trendbegriff "Multimedia" sehr nahe. Der Titel **Im Netz des Jokers** steckt den inhaltlichen Rahmen: Computerviren und Psychodrogen, Cyberspace und globale Netzwerke. Im Gotham der multimedialen Endzeit treffen sich Neo-Nazis und Großstadt-Surfer, rieseln unterschwellige Werbespots (UWS) auf die Bürger ein, während Servo-Cops die Straßenschluchten kontrollieren. Moreno, seit über einem Jahrzehnt im Comicgeschäft, beweist sich dabei als brillanter Grafiker und Computerkünstler. Er nützt die neueste MacIntosh-Hard- und Software (die der seines Vorgängers Mike Seanz haushoch überlegen ist) und zaubert mit Scannern, CAD- und 3-D-Programmen atemberaubende Grafikeffekte. Auch das Lettering ist den 90er Jahren angepaßt: Die Akteure unterhalten sich in verschiedenfarbigen Sprechblasen, Schriften und Texte werden auch als grafische Elemente in Hinter- und Vordergrund eingesetzt. Man merkt dem Comic an, daß ein Computer-Fan und -Kenner am Werke war: Moreno, der schon vor Jahren durch die präzise Darstellung technischer Geräte und Maschinen glänzte, hat nun das geeignete Medium für seine Inhalte gefunden.

Im Netz des Jokers ist eine zeitgerechte und interessante Aufarbeitung des Batman-Mythos, läßt inhaltlich jedoch Eigenständigkeit vermissen: Im Wirrwarr der Virtuellen Netzwelt wimmelt es vor kaum kaschierten Filmzitaten (Robocop und Blade Runner), außerdem trifft ein Vorwurf den die Kritiker schon Mike Seanz Computer-Comic "Shatter" machten, auch auf Morenos Batman-Interpretation zu: Nachdem eine im Computer gespeicherte Grafik unendlich reproduzierbar ist, tauchen einige Posen, Gesichtszüge und Einstellungen mehrmals und (nahezu unverändert) hintereinandergeschachtelt auf. Was soll's: Das neueste Batman-Abenteuer ist als Hommage an den Fledermaushelden im speziellen und populäre Kultur im allgemeinen angelegt und in dieser Beziehung gelungen.







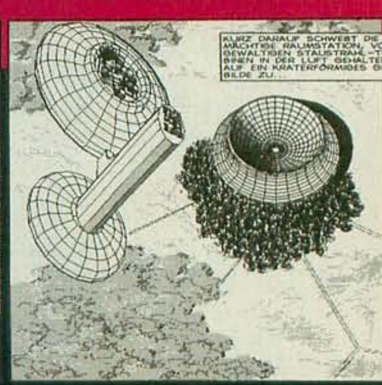


Batman im Zeitalter der grenzenlosen Reproduzierbarkeit: Vier Panels aus Pepe Morenos "Im Netz des Jokers"

Der Deutsche Michael Götze zeichnet seine Comics schon seit Ende der 80er Jahre auf dem Computer, verwendet aber im Gegensatz zu den MacIntosh-Grafikern Seanz und Moreno einen Atari ST als Medium, um seine Ideen umzusetzen. 1988 erschien der erste Band seiner Comicserie **Das Robot Imperium**, der trotz der trivialen Story (die letzten Menschen kämpfen gegen die Herrschaft der Maschinen) für Aufsehen sorgte. Auch heute hat dieser erste Teil ("Jäger ohne Gewissen") für Grafikfreaks noch seinen Reiz: Die am Rechner konstruierten Roboter wurden von Götze kaum nachbearbeitet und marschieren als Exo-Skelette durch die Handlung. Ebenso sind alle Waffen und Raumschiffe in Vektor-Grafik dargestellt und mußten so bei Veränderung des Blickwinkels nicht neu gezeichnet, sondern nur vom Computer berechnet werden. Da sich diese technischen Gestalten und Geräte von den mit einem Malprogramm gezeichneten (nicht konstruierten) Menschen und Pflanzen abhebt, entsteht ein Kontrast, der auch die Handlung unterstreicht: Die kantig-perfekte Maschine gegen die chaotische Natur und den unvollkommenen und "weichen" Menschen.

Für den zweiten Band "Volthead" (1990) nutzt Götze auch die Farbfähigkeit seiner Hardware — schon auf der





ersten Seite fließt Blut, das sich auf dem Tintenstrahlausdruck jedoch nur blaß vom Untergrund abhebt. Inhaltlich wird mit dem zweiten Band das **Robot Imperium** noch eine Spur gewaltätiger; abgesehen von der Farbigkeit, bleibt er dem ersten Band grafisch jedoch ähnlich und ein reinrassiger Techno-Comic. Erst beim Lesen der aktuellen Folge "Ein erster Sieg?" drängt sich die Frage auf, ob Götze das Medium mit dem er zeichnet, eigentlich noch schätzt: Das dritte **Robot Imperium** sieht aus wie ein konventioneller Comic-Strip: Vektor-Maschinen gibt's so gut wie keine mehr, die Farben hätte Götze ohne Computereinsatz ebenso hingebracht. Warum verwendet Götze Computer und Drucker, um konventionelle Materialen (die Colorierung erinnert z.B. an Tempera-Farben) zu simulieren? Er "mißbraucht" seinen Computer als Hilfsmittel, ohne (wie z.B. Moreno mit **Im Netz des Jokers**) die fähige 90er-Jahre-Hardware wirklich zu nutzen oder mit ihr einen neuen und eigenständigen Stil zu entwickeln. Auch wenn der Grafiker vermehrt mit eingescannten (teils manipulierten) Fotos arbeitet, bleibt der Gesamteindruck unspektakulär. Inhaltlich ist "Ein erster Sieg" ebenfalls belanglos: Noch mehr Blut, noch weniger Witz.

Außerdem ist's frech, dem Leser ein lieblos hingezeichnetes Panel nahezu unverändert gleich zwei- oder dreimal vorzusetzen. Der Computer macht's möglich.

Pepe Moreno:
Im Netz des Jokers
Carlsen/Edition ComicArt 1992

M.Götze:
Das Robot Imperium
1. Band: Jäger ohne Gewissen (1988)
2. Band: Volthead (1990)
3. Band: Ein erster Sieg (1992)
Carlsen/Edition ComicArt
je 14.80

HARDWARE

High-End für Auge und Ohr

Wer hat gesagt, daß eine Lautsprecherbox klobig und eckig sein muß? Und wer behauptet, daß aus einer Box nur Töne kommen? Die **atmosphere** von Jamo tönt nicht nur, sie leuchtet auch. Stilvoll mit dem beiliegenden Montagebügel an die Wand geschraubt, verteilt die eingebaute 20-Watt-Halogenlampe einen weichen Lichteffekt an der Wand. Der Klang kommt aus einer qualitativ hochwertigen Zwei-Wege-Box, die hinter dem linsenförmigen Abdeckgitter der Licht-Ton-Kombination verborgen ist. Zusätzlich ist die ganze Geschichte dank dem ausgeklügelten Montagebügel um 360 Grad drehbar. So eignet sich die **atmosphere** sowohl für indirekte Beleuchtung, wie auch als Strahler, um Objekte auszuleuchten. Preislich dürft Ihr eine Designer-Lampe und eine gute Box zusammenzählen: Satte 1400 Mark kostet das Paar.



Die Hardware-Atmosphäre von Jamo tönt, leuchtet und ist um 360° drehbar

Videofilme auf Laserdiscs sind in Japan etabliert, in Deutschland noch nahezu unbekannt. Die schillernden Riesenscheiben (ein wenig dicker und größer als eine konventionelle LP) fassen einen ganzen Spielfilm mit Überlänge. Dabei muß die Platte allerdings in der Mitte des "Streifens" umgedreht werden. Für kürzere Filme (z.B. Musikvideos) existiert ein kleinerer Laserdisc-Standard. Insgesamt gibt's von der großen Bildplatte bis zur CD-Single fünf Formate. Wer für alle Eventualitäten gerüstet sein möchte, legt sich ein Gerät zu, das alle Größen abspielen kann. Der **Multi-Laser-Disc-Spieler LDP 600 WS** von Philips ist mit allen angesprochenen Formaten kompatibel: Er verarbeitet sowohl PAL-, als auch NTSC-Standard, ist mit bis zu 20 Titeln programmierund selbstverständlich fernbedienbar. Leistung und schmuckes Design addieren sich beim **LDP 600 WS** zu 1500 Mark.

Der Traum vom Cyberspace rückt in greifbare Nähe: Monitore sind out, **Private Eye** erscheint als zeitgerechte Alternative. Das Eye ist ein LED-Monitor, in einer zwergenhaften 3x3x9cm Größe. Mit Stirnband direkt vor ein Auge geschnallt, verschmilzt unser Gehirn die Einzelbilder beider Augen zu einem großen virtuellen Bild. Dadurch erscheint das Display des **Private Eyes** als ein im Raum schwebendes 12-Zoll-Monitorbild. Das LED-Display stellt eine Auflösung von 720 x 280 Pixeln in monochrom roter Farbe dar. Deshalb beschränkt sich die Anwendung des Eye (noch) auf PC-CGA Programme. Gedacht ist das Privat Eye für Techniker, die sich von ihren eigentlichen Handlungen



nicht wegsehen dürfen. Im Cyberspace-Studio amerikanischer Entwickler hat sich das Eye gegenüber professionellen Matrix-Brillen schon jetzt als kostengünstige Alternative etabliert. Hierzulande kostet das Ding (im Exklusiv-Vertrieb des "PC Support Friedrich Meier") jedoch noch knackige 2200 Mark.

Unter anderem im nächsten **Cybermedia**: Spielhallen der Zukunft — Manga-Zeichentrick aus Japan — CD-I & Co.





"Das Robot Imperium" entwickelt sich parallel zur Hardware des Zeichners: Drei Panels aus den ersten drei Bänden der Comic-Serie (von links nach rechts: 1988, 1990 und 1992)



Jamma-Messe

Einmal im Jahr treffen sich in der Nähe von Tokyo alle Mitglieder der **J**apanese **A**rcade **M**achine **M**anufacturers **A**ssociation zur Jamma-Automatenmesse. Da jeder renommierte Hersteller in dieser Organisation steckt, gibt's auf der Jamma alle Neuheiten der kommenden Monate zu sehen. Die diesjährige Jamma wurde zum ersten Mal im Makuhari Messezentrum abgehalten. Dieser riesige Bau steht auf aufgeschüttetem Land, das dem Meer vor ein paar Jahren abgerungen wurde — wie sonst sollte man im überfüllten Japan noch Land erschließen. Das Messezentrum liegt zwischen Tokyo und dem Flughafen Narita, gut 90 Autominuten von Tokyo City entfernt. So kamen zum Eintrittspreis von zirka 100 Mark für die Dauerkarte noch Taxifahrtkosten von über 150 Mark.

Im Gegensatz zur AOU-Automatenmesse, die im Frühjahr stattfindet, ist die Jamma nicht nur für Fachbesucher geöffnet: Am dritten Messetag ließ die Messeleitung auch den Normalspieler herein. Die Fans erschienen zahlreich in den Messehallen, obwohl das Barometer trotz schuftender Klimaanlage knackige 28 Grad anzeigte.

Der Nachfolger von Golden Axe sieht grafisch gut aus

Stadium Cross heißt der neuste Hydraulikautomat von Sega



Sonic-Erfinder *Sega*, der in japanischen Wohnzimmern wenig, in den Spielhallen aber eine ganze Menge zu melden hat, fährt mal wieder mit Hydraulikautomaten an den Start: **Stadium Cross** ist ein Off-Road-Motorradrennen für ein bis zwei Spieler, **V.R. — Virtua Racing** ein vektororientiertes Formel-Eins-Rennspiel, das sich schnell als Messehit entpuppte. Dank der flinken Vektorgrafik katapultiert Ihr Euch blitzschnell in den Bleifußrausch. Das Spiel wird durch eine virtuelle Kamera aufgepeppt, die dem Spieler die Strecke aus vier verschiedenen Sichtwinkeln zeigt. Das größte und teuerste Gerät am Sega-Stand (250 000 Mark für den Aufsteller) war **AS-1**, der eine Reise in den Weltraum simuliert. Acht Zuschauer nehmen an diesem Grafikspektakel teil. Angesichts des horrenden Preises ist die Aufstellung in Spielhallen vorläufig nicht geplant. Außerdem zeigte Sega den Nachfolger des Automaten- und Mega-Drive-Spiels *Golden Axe*, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen. **Super Golden Axe** beeindruckte vor allem durch die detaillierte Grafik. Im stiefmütterlichen Bereich Heimunterhaltung stellte Sega übrigens eine Palette neuer Mega-CD-Software vor.



Mario flippt aus

Flipperspaß für Mario-Freunde: Im *Super-Mario-Bros.*-Flippergerät bolzt Ihr mit Mario und Luigi, Joshi und Koopa. Wie gehabt, bürgt Gottlieb für Qualität: Das Spiel wird mit witzigen Soundeffekten und animierten Grafiken auf dem eingebauten Punkt-Matrix-Display aufgepeppt. Mario-Fans sollten eine Runde die Kugel schieben.

Taito war stolz auf ihr erstes TV-Komplettgerät mit 16 : 9-Bildröhre. Spielerisch hat das Prügel- und Metzelspiel **Warrior Blade** (*Rastan 3*) außer dem breiten Spielfeld wenig zu bieten. Auch **Mortal Combat** schlägt in die Prügelkerbe: Bally Midway hat in Zusammenarbeit mit Taito einen



Varth, ein rasanter Shooter im 1941/42/43-Stil

Schon angespielt

Ein Shanghai-Spiel für die Spielhalle zu programmieren, können sich nur kommerziell erfolgreiche Firmen wie Taito erlauben. Wobei bei **Super Shanghai** nicht nur kosmetische Details verändert wurden: Vor Beginn des Spiels habt Ihr drei Modi zur Wahl, unter anderem einen Storymodus, in dem Ihr durch die Zeit reist. Bildschirmgroße Animationen mit Text erklären die Geschichte, danach räumt Ihr die mit Gesichtern und Gegenständen verzierten Spielsteine ab. Ein "normaler" Shanghai-Modus mit den bekannten Runensteinen wird ebenfalls geboten: Eine gelungene Abwechslung vom Totschläger- und Pilotenleben.

Aufwendiger ist Capcoms neuer Vertikalscroller **Varth — Operation Thunder Storm**. In über 20 Levels fliegt Ihr über detailreich-kunterbunte Flüsse, Gebirge, zerstörte Städte und andere Landschaften. Trotz der üppigen Panoramaschau und spektakulärer Extrawaffen scheitert *Varth* hinsichtlich innovativer Maßnahmen und frischer Ideen.

Eine der erfolgreichsten Golf-Simulationen der letzten Jahre, *Major Title*, wird fortgesetzt: Das Actiongolf **Major Title 2** bietet ansprechende Grafik, unterhaltsame Musik und schnellen Spielablauf. Hinzu kommen die spielerischen Akzente eines Topsportspiels: Einfache Steuerung, dezent steigender Schwierigkeitsgrad und realistische Spielgestaltung. Für Abwechslung sorgen neben acht Match-Modi viele verschiedene Kurse und Golfspieler.

Bei *Splash*-Hersteller Gaelco steht mit **Thunder Hoop** ein witzig-knuddeliges Hüpf- und Springspiel auf dem Programm. Die Grafik ist kunterbunt und bringt die witzig-hitzige Atmosphäre des Spiels gut rüber. Der Level-Aufbau ist geschickt und die technische Gestaltung animiert zum Weiterspielen. *ak*

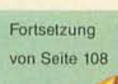


Mehrere "Drachen" stehen bei Super Shanghai zur Wahl





Major Title 2: Action-reicher Nachfolger des Erfolgstitels





weiteren *Street-Fighter-2*-Abklatsch geschaffen. In Japan schlug das Spiel wie eine Bombe ein — Taito plant eine Neuauflage in Höhe von über 2000 Stück. Auch *Kaneko* schmückte sich mit einem *Street-Fighter-2*-Clone: **Shogun Warrior** führt Euch in die Kampfsporttage vergangener Zeiten. Neben Handkanten kommen auch Schwerter zum Zug. *Street-Fighter-2*-Erfinder *Capcom* kam mit dem Grafikhammer **Warrior of Fate** auf die Messe. Im *Golden-Axe*-Stil zermatscht Ihr mies gelaunte Prügelfeinde. Die ersten Testmuster dieses asiatischen Kampfspiels findet Ihr schon jetzt in einigen deutschen Spielhallen.

Konami hielt sich bedeckt und ließ nur ein Spiel aus der Entwicklungsabteilung rutschen: Eine Fußballsimulation auf Laserdiscbasis. Zwei Mann spielen in Echtzeit und mit realistischer Grafik um den Ball.



Rasend schnelle Polygongrafik bei Segas Virtua Racing

Jamma-Messeneuheiten

Titel	Genre	Hersteller	Besonderheiten
AS-1	Flugsimulator	Sega	Hydraulik
Major Title 2	Sport	Irem	—
Mortal Combat	Beat'em up	Bally/Taito	—
Shogun Warrior	Beat'em up	Kaneko	—
Shoot Away 2	Sport	Namco	Tontaubenschießen
Super Golden Axe	Beat'em up	Sega	—
Super Shanghai	Strategie	Taito/Hot B	—
Suzuka 8 Hours	Fahrsimulator	Namco	—
Thunder Hoop	Jump'n'Run	Gaelco	—
Warrior Blade	Beat'em up	Taito	16 : 9 Bild
Warrior of Fate	Beat'em up	Capcom	—
Varth	Shoot'em up	Capcom	—
Virtua Racing	Fahrsimulator	Sega	16 : 9 Bild

Fortsetzung von Seite 108

Interview

Zusammen mit Capcom-Geschäftsführer Nobuo Kashiwagi führten wir im September ein kurzes Interview mit dem Programmierer von *Street Fighter 2.* *ak*

VIDEO GAMES: Obwohl Sie gerade einen Superhit entwickelt haben, kennt kaum einer in Japan Ihren Namen...

Taro: Ich nenne mich Capcom-Taro. Hier in Japan wird der richtige Name eines Programmierers nicht veröffentlicht. (In Japan gibt's Agenturen, die mit allen Mitteln versuchen, die Top-Programmierer abzuwerben und bei den konkurrierenden Auftraggebern unterzubringen, Anm. d. Red.)

VIDEO GAMES: Wie sind Sie bei Capcom gelandet?

Taro: Ein Freund hat mich an Capcom vermittelt. Vorher habe ich als Redakteur bei einem japanischen Videospielemagazin gearbeitet.

VIDEO GAMES: Wie viele Mitarbeiter haben mit Ihnen an *Street Fighter 2* gearbeitet und wie lange haben Sie gebraucht?

Taro: 20 Leute haben etwa 18 Monate dafür aufgewendet, das Spiel zu konzeptionieren, zu programmieren und zu designen.

VIDEO GAMES: Welche Spiele haben Sie vor *Street Fighter 2* entwickelt und was planen Sie für die Zukunft?

Taro: Unser Team arbeitet erst seit *Street Fighter 2* zusammen, aus der Zeit davor gibt es also nichts zu vermelden. Was wir planen, bleibt vorerst geheim. Wir möchten die Erwartungen unserer Fans nicht enttäuschen.

VIDEO GAMES: Ist eine Fortsetzung von *Street Fighter 2* geplant, vielleicht die Umsetzung der "Champion Edition"-Automatenfortsetzung auf das Super Nintendo?

Taro: Es gibt noch keine konkreten Pläne. Möglich ist alles...

VIDEO GAMES: In Japan gibt es mehrere Gamedesign-Schulen, in denen Jugendliche zu Top-Programmierern erzogen werden. Muß man eine solche Ausbildung absolvieren?

Taro: Nicht unbedingt. Allgemeines Wissen und Kenntnisse sind wichtiger, als ein Abschluß im Game-Design-Trainingslager.

VIDEO GAMES: Treiben Sie selbst Kampfsport?

Taro: Nein. Dafür bin ich bei solchen Veranstaltungen gerne Zuschauer.

VIDEO GAMES: Welcher Kämpfer ist Ihr Lieblingskämpfer und wie kamen Sie auf die Idee, die Chinesin Chun-Li einzubauen?

Taro: Mit Ryu trete ich am liebsten an. Chun-Li war die Idee des Grafik-Designers, der das Spiel abwechslungsreicher gestalten wollte.

VIDEO GAMES: Wie ist die Entwicklung von *Street Fighter 2* abgelaufen? Wer hatte die Ideen, gab es Vorlagen?

Taro: Wir halten Teamwork für sehr wichtig. Die Ideen kamen von allen Mitarbeitern — so viel kann niemand alleine erfinden. Vorlagen gab es zu Charakteren wie Ryu oder Ken, Fabelwesen wie Blanka haben wir uns ausgedacht.

VIDEO GAMES: Welche ist Ihre Lieblingskonsole und welche Hobbies haben Sie?

Taro: Mit dem Super Nintendo beschäftige ich mich oft. Meine Hobbies sind entsprechend meines Jobs Spielen und Sammeln von Automatenplatinen.

VIDEO GAMES: Was halten Sie von *Street-Fighter-2*-Imitaten wie *Fatal Fury* oder *World Heroes*?

Taro: Imitationen gibt's überall. Ich bin stolz, daß andere mein Spiel nachahmen. Ich möchte weiterhin Spiele entwickeln, die anderen Designern als Vorlagen dienen. Zu einem Nachahmer will ich aber nie werden.

VIDEO GAMES: Wie schätzen Sie die Entwicklung im Videospielemarkt ein? Werden die Umsetzungen irgendwann die Qualität der Originale erreichen?

Taro: Die Qualität der Umsetzungen wird immer besser, gleichzeitig werden aber auch die Platinen verbessert. So gibt es ein ständiges Aufholen in der Entwicklung von Umsetzungen und Verbesserung der Originale.

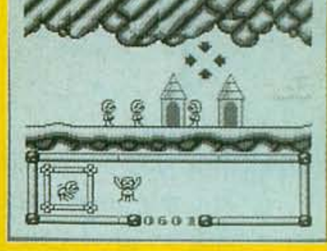
VIDEO GAMES: Vielen Dank für das kurze Interview und viel Erfolg bei Ihren nächsten Projekten.

Tag der Entscheidungen: Mega Drive und Super Nintendo stellen sich zum Vergleichskampf.

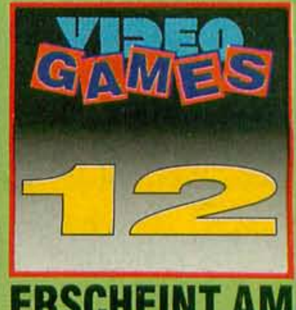
American Football: Interessierte und Laien erfahren alles über diese Sportart und die dazugehörigen Videospielumsetzungen.

Bevor Ihr Euren Weihnachtswunschzettel ausfüllt, solltet Ihr die nächste *VIDEO GAMES* holen. Wir erwarten die dickste und testintensivste Ausgabe aller Zeiten: Super-Nintendo-Fans lesen die Riesentests zur deutschen Version von **Actraiser** und **David Crane's Amazing Tennis.** Außerdem werfen wir einen exklusiven Blick aufs neueste Spiel der *Street-Fighter*-Erfinder: **Mystical Quest** ist ein Mickey-Mouse-Abenteuer vor fantastischer Grafik und abgedrehter Monsterschar. Die Mega-Drive-Jünger dürften schon sehnlichst auf den **Sonic-2**-Test warten. Wir nehmen das neueste Sega-Jump'n'Run gewohnt kritisch unter die Lupe. Ebenfalls fertiggestellt wurde **Gods**, das brandheiße Mega-Drive-Spiel der englischen Bitmap Brothers (diese Typen erfanden u.a. *Speedball*). Nach unserem Baseball-Artikel wollen wir nun die American-Football-Fans mit einem Monsterbericht beglücken — auch hier steht uns ein langjähriger Spieler als kompetenter Tester zur Verfügung.

Judgement Day: Nach knapp zwei Jahren steht nun der zweite Vergleichsartikel zwischen den beiden modernsten Konsolen der Welt an. Kann der Titelverteidiger Mega Drive den Herausforderer Super Nintendo noch einmal auf die Ränge verweisen? Das und vieles mehr erfahrt Ihr in der prallgefüllten Weihnachts-*VIDEO-GAMES*.



Humans: **Diese putzigen Bildschirmtrottel beobachten wir bei ausgelassenen Game-Boy-Streichen.**



ERSCHEINT AM 23. NOVEMBER 1992



Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hegehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wie dem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Ratet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal.

Und inzwischen?

Üben, üben, üben!

SEGA

Der Bessere gewinnt.


Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das
super Castlevania IV
Gutschein VG 10/92
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet
Neu
Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!
Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.
Untote Ritter, spuckende Echsen.... gruselgute Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds." Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln". Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen...
83% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
ASM 3/92 urteilt: PRIMA. Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen"!
VIDEO GAMES CLASSIC
8-Megabit-Fledermaus-Spiel
11 Level
Für 1 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
PALCOM SOFTWARE
Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy und das Nintendo Entertainment System
Castlevania
Simon's Quest
Dracula's Curse
GAME BOY Adventure
GAME BOY Belmont's Revenge
LICENSED BY Nintendo
super Castlevania IV
KONAMI
SUPER NINTENDO
F&P 92/337 P2
Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77
Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.